
HOBBY
CONSOLAS
Revista independiente de videoju
Año IX - Nº
450 Ptas.
HOBBY PRESS
GUÍA COMPLETA DE FEAR EFFECT
PÓSTER GIGANTE
Colin McRae 2
Ecco the Dolphin
PRÓXIMOS ÉXITOS
A Sangre Fría
Code: Veronica
Ferrari 355
Jedi Power Battles
Mario Tennis
LO MEJOR DEL E3
Metal Gear Solid 2,
Dino Crisis 2,
Quake III...
¡¡alucinante!!
Llega el mejor juego de acción de la historia
Perfect Dark
REPORTAJE ESPECIAL
Nuevos juegos, películas, cartas...
todo sobre el mayor fenómeno del año.
POKÉMON ™







DREAMCAST ES LA PRIMERA CONSOLA DE LA HISTORIA QUE PERMITE JUGAR ON-LINE.

Al incorporar un módem de serie, todos los usuarios de España, Reino Unido, Francia y Alemania, podrán jugar entre ellos con sólo conectar su consola a la línea telefónica. En tiempo real. Como si estuvieran uno al lado del otro. A través de Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet* de Dreamcast, navegarás por Internet. Podrás enviar correo electrónico, chatear y conocer y hacer amigos por toda Europa. O rivales de juego, si así lo prefieres.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

* INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.


SEGA


ncast






Dreamcast

Sumario

Número 105 • Junio 2000 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), Andrés Blázquez
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Jorge Portillo, Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas, Fco. Javier Gamboa
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

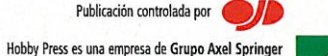
PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4ª. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Norte de Sudamérica y Área de Caribe.
Distribuye ADEA - Madrid. Tlf. 91636 20 00 Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es



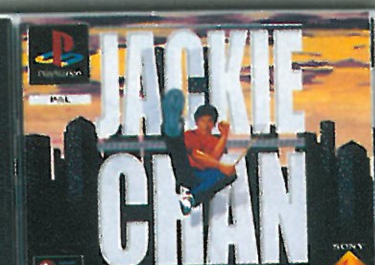
Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

Editorial

E3: EL TRIUNFO DEL VIDEOJUEGO.

La feria de videojuegos de Los Angeles de este año puede ser considerada como la más importante de la historia, y no es ningún tópico. Jamás habíamos visto un plantel de consolas semejante, máquinas con diferentes estilos, ofertas y capacidades, que presentaran en su conjunto un catálogo de novedades tan sensacional.
Lejos de entrar en arriesgadas y siempre subjetivas consideraciones sobre la consola vencedora de la feria, el verdadero ganador fue el videojuego, entendido como un extraordinario y atractivo instrumento de diversión.
Porque si Dreamcast -situada por muchos en el primer puesto del imaginario pódium del show- impresionó con su excepcional catálogo de juegos y sus enormes posibilidades online, PS 2 tuvo el honor de contar entre su repertorio con el título que más impactó en la feria: «Metal Gear Solid 2».
Aunque más sorprendente aún resultó el "acto de reivindicación" de las consolas más veteranas. PlayStation se aseguró su futuro una vez que Sony ha revelado que hay más de 100 títulos en proyecto para su actual consola y que entre sus previsiones se encuentra vender todavía millones de máquinas durante esta temporada.
Por su parte, N64 presentó en este E3 los mejores juegos de su historia, que aparecerán a finales de este año y principios del próximo, mientras que la incombustible Game Boy sigue imparable gracias al sorprendente fenómeno Pokémon.
Como veis, aunque lo repetimos año tras año, los videojuegos están viviendo el mejor momento de su historia.







JACKIE CHAN'S KARATE CLUB

Artes marciales.

Técnicas de defensa y ataque.

Prácticas periódicas con el maestro para ayudarle en sus misiones profesionales.

Clases privadas para principiantes y cinturones negros.

TODO EL PODER EN TUS MANOS

Abierto 24 horas al día.

Solo obtendrán diploma los alumnos que superen las misiones encomendadas.

Curso completo: **4.990 ptas.** (P.V.P. estimado).

www.playstation.es









Puntuaciones

LA QUINTA COLUMNA

Un nuevo juego llega a la redacción. Sale a la venta este mes, así que ha llegado la hora de comentarlo. Lo primero que hay que decidir es quién se encarga de él. En HC cada uno tiene sus preferencias, determinados géneros que domina porque ha disfrutado y analizado decenas de juegos similares para diferentes formatos. Además, la persona encargada de puntuar un juego ha seguido, en la medida de lo posible, su proceso de gestación, ha asistido a las presentaciones previas, jugado con la versión todavía incompleta de ese juego y, a veces, incluso ha hablado con los programadores. Por otro lado, se presupone que los que trabajamos aquí llevamos años (algunos más que otros) viendo centenas, miles de juegos buenos, malos y regulares -lo que se llama experiencia-, y además poseemos cierta capacidad de análisis, que nos permite ver con claridad los defectos y virtudes de un juego. Resumiendo, somos profesionales, tan buenos como lo pueda ser cualquier persona en su respectivo trabajo, con la exigencia añadida que supone trabajar en la revista de consolas más prestigiosa del país (no, no tenemos abuela).

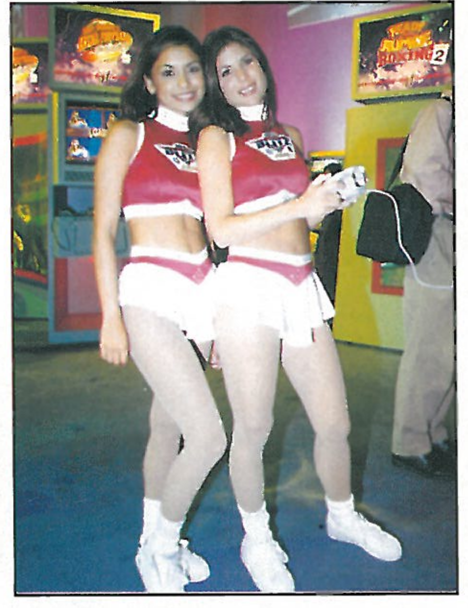
Todo esto, que parece tan obvio, al menos para nosotros, os lo cuento porque todavía hay gente que se empeña en poner en tela de juicio nuestra profesionalidad, que piensa que adjudicamos las notas como si fueran una lotería, que disfrutamos cargándonos los juegos o que tenemos algún tipo de recompensa por ponerle un 90 o un 30 a un determinado título. Entendemos que en la producción de un juego hay mucho dinero metido, que cada compañía cree que sus títulos son los mejores. Pero en HC a quien realmente nos debemos es a vosotros, los lectores, porque vuestra confianza es la que nos convierte mes a mes en la revista de consolas más leída de España, y esa confianza nos la dais porque creéis en nosotros cuando os decimos si un juego es bueno o malo. Por supuesto que admitimos que toda valoración está sujeta a la opinión subjetiva del crítico, por eso cada puntuación está consensuada por toda la redacción, en debates que a veces nos llevan horas, pero que consideramos indispensables para ser lo más justos posible con todos los juegos. Siempre estaremos abiertos a cualquier tipo de crítica u opinión disconforme por parte vuestra o de las distribuidoras de los juegos, pero nunca admitiremos aquellas que alegremente cuestionen nuestra buena fe o nuestra integridad profesional, porque supone una grave ofensa para todos los que mes a mes nos dedicamos a elaborar esta revista.

Manuel Del Campo

Después de los videojuegos, son las protagonistas indiscutibles de la feria

Las chicas del E3

Hay algo con lo que, año tras año, el E3 no para de sorprendernos. Sí, los juegos y las consolas también, pero nos referimos a las bellísimas azafatas que amablemente nos muestran las últimas novedades del mercado. Estas esculturales señoritas que se paseaban en la feria nos invitaron a probar los juegos más "excitantes" de cada compañía con una sonrisa tan grande como la que podéis ver en la foto. Gracias a ellas, la locura de la feria se nos hizo más llevadera.







Puede que no tengan el diseño de PS2, pero sus formas tampoco están nada mal. ¿Qué nota les pondríais en gráficos?

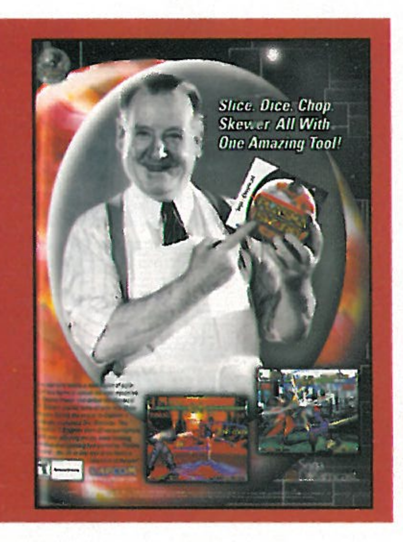


¿Hay alguien que se resista a los cuidados de esta simpática enfermera?

La publi del mes

Y si llama ahora podrá conseguir este fabuloso set de cuchillos Ginzu...

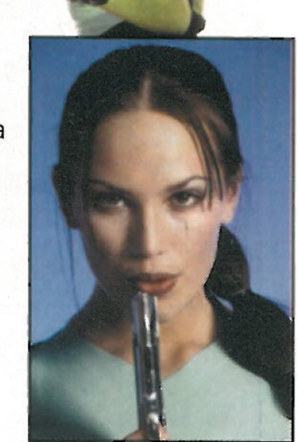
Así de claro, como si se tratase de un anuncio de teletienda, nos presentan las muchas utilidades de «Plasma Sword» para Dreamcast. Pica, corta, hace rodajas y provoca esta sonrisa tonta en la cara del amable presentador. Eso sí, lo recibiréis contra reembolso y en un plazo de 24 a 48 horas... ¡una ganga!



Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

Todo es nuevo... excepto las pistolas y algunas cosas más

Nuevo fichaje para interpretar a la eterna Lara Croft



Está demostrado que el E3 no sólo sirve para presentar las últimas novedades en videojuegos, y si no que se lo digan a Lucy Clarkson, una jovencita que con tan sólo 17 años se encargará de recoger el testigo de Lara Weller en el papel de nuestra heroína favorita. Esta espectacular británica se presentó a las puertas de Eidos dispuesta a conseguir el papel porque su padre le había dicho que guardaba cierto parecido con el personaje protagonista de «Tomb Raider». Dicho y hecho, los responsables de la compañía quedaron impresionados ante tanta... belleza y le dieron el papel. Un placer volver a conocerla, señorita Croft.

la web de moda

Aquí tenéis dos fantásticas páginas sobre Pokémon. Aunque en inglés, ambas están repletas de información de todo tipo:

216.147.92.96/charizardy
www.psypoke.com

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Pokémon Stadium	(N64)
2	WWF Smackdown	(N64)
3	Tony Hawks Pro Skater	(N64)
4	Syphon Filter 2	(PS)
5	Jedi Power Battles	(PS)
6	Resident Code Veronica	(DC)
7	Tony Hawk Pro Skater	(PS)
8	Syphon Filter	(PS)
9	Triple Play 2001	(PS)
10	MLB 2001	(PS)

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	WWF Smackdown	(PS)
2	Pokémon Rojo	(GB)
3	Pokémon Azul	(GB)
4	Jedi Power Battles	(PS)
5	Syphon Filter 2	(PS)
6	Medievil 2	(PS)
7	Euro 2000	(PS)
8	F1 2000	(PS)
9	Rayman	(Plat.)
10	Tomb Raider 3	(Plat.)

Mola

• El «Ridge Racer 64», eso es un juego de velocidad y no «Gran Turismo 2».
Claro, claro, todos sabemos que «Gran Turismo 2» es un juego de... de... bolos maragatos, o yo qué sé.

• El anuncio de «Tomb Raider 4» para Dreamcast en televisión.
Por fin nuestra Larita desvela sus secretos de belleza. Ya sabes: "Porque Lara lo vale".

• Que Lara Weller haya sido galardonada por ser el personaje al cual le sientan mejor unas gafas de sol.
Le sentaban, porque ahora Lara es otra modelo.

• La risa que me da al leer esta sección.
Pues sí, la verdad es que no viene mal reirse un poco de vez en cuando, aunque sea a costa vuestra (esto... digo, no, es broma).

• Que encontrara el otro día mi NES para jugar al «Arkanoid».
Vaya, así nos gusta, que apoyéis las nuevas tecnologías, ¿verdad?

• El póster central del mes pasado (adivina cuál de las dos caras)
Pues... supongo que la de Pokémon, ¿no? Con su Pikachu, su Mewtwo, sus colorines...

• El póster de Lei Fang de «Dead or Alive 2»... aunque a mi me gusta más Kasumi.
Hmm... no sé porque me da a mí que lo de antes no iba por los Pokémon, precisamente.

• El regreso de una sección de guías para juegos dentro de la propia revista.
Es que sabemos que una pequeña ayudita, aunque sea rápida, siempre se agradece...

• Acabo de pasarme la primera parte de «Alundra» y ya me están acosando con la segunda parte, creo que voy a dejar los estudios.
¿Y quién quiere estudiar pudiendo tener en el currículum todo un doctorado en juegos de rol?

• Y mucho, la originalidad de la publicidad de «Wario Land 3».
El detergente... los colores... sí... no está nada mal...

• Que hayan traducido y doblado el «Pokémon Stadium». ¡Un millón de gracias a Nintendo!
Y otro millón también porque, además, lo han traducido y doblado... ¡al castellano!

• Los nuevos juegos on-line.
Y más ahora, que por fin se pueden utilizar sus opciones para jugar en red, ¿verdad?

• Que a «Shenmue» le queden posibilidades de salir, por lo menos, subtitulado al castellano.
Dicen que la esperanza es lo único que se pierde, y que conste que nosotros también lo creemos.

• Que por fin Nintendo adopte el DVD como soporte para su nueva consola. Ahora ya no tendrán excusas de falta de memoria...
Esperemos que ahora no les "falle la memoria" y se les olvide sacar la consola (por lo de los retrasos...).

• La pedazo de intro del «Resident Evil: Code Veronica»... ¡tiembla Rambo, ha llegado Claire!
¡¡Coronel Thruman, que vienen los zombies, no siento las piernas!!

• El kung-fú de Lei Fang, de «Dead or Alive 2».
El fucún de pun-fán de... ¡¡¿cómo?!!

• Poder mandar comentarios por e-mail al sensor y no tener que ir hasta el estanco a por sellos, ni al buzón. Se me van a atrofiar las piernas de no usarlas.
Tú eres de esos que sólo comen papilla para no tener que gastar las mandíbulas masticando, ¿no?

• Mandaros este e-mail desde mi pedazo de Dreamcast.
Otro que tal baila... y a nosotros que nos sigue haciendo ilusión cuando nos llegan vuestras cartas por paloma mensajera...

• La reciente bajada de precios de Sony; admirable propuesta a imitar por los que quieran combatir la piratería.
Claro que sí; ahora solo falta que vosotros, los consumidores, hagáis vuestra parte y compréis solo juegos originales. Si no no va a servir de nada este gesto.



el sensor

Ni fu ni fa

• Eso de que Pamela Anderson se adentre en los videojuegos para competir con mi Larita. Como el cuerpo de Lara no hay nadie.
Lara vs Pamela Anderson... ¡qué gran idea para un juego de lucha!

• El «Gran Turismo 2», ¿no es sospechosamente idéntico al «GT» original?
¡Sí hombre! ¿Y que pasa con el 2 de detrás?

• ¿Un sobre de Nescafé-Mix? ¡Pero bueno, qué regalos son estos!
Anda, y nosotros que el mes que viene queríamos regalaros un conjunto servilleta/mantel para el salón comedor... pues nada, nada, ahora os bebéis el Nescafé-Mix como podáis. ¡Qué desagradecidos!

• Primero que «MGS» inducía a las drogas, ahora que «FFVIII» es el responsable de 3 muertes... ¿Pero dónde está la inteligencia de los españoles?
Pues a este paso, seguro que le echan la culpa al «Resident Evil», que con sus puzzles se come la inteligencia de los jugadores, o algo así.

• ¿Cómo que un programador de Cuenca en «Alundra 2»? Si yo sólo programo para la Dolphin... (sí, soy de Cuenca)
¡Ah, así que el proyecto ése llamado "Terror en Villagordo City" es cosa tuya! Pues pásate por aquí y te hacemos una entrevista, majete.

• Como Microsoft siga teniendo esta fama... la X-Box no tendrá futuro.
Y nosotros que pensamos que la fama de Microsoft es precisamente una de sus mayores bazas...

VIÑETA CONSOLERA



Fco. Javier Gamboa

Los más vendidos (España)

1	Pokémon Rojo	(GB)
2	Pokémon Azul	(GB)
3	Pokémon Stadium + Transfer Pak	(N64)
4	Medievil 2	(PS)
5	Syphon Filter 2	(PS)
6	Manager de Liga	(PS)
7	Crash Bandicoot 3	(PS Platinum)
8	Jedi Power Battle	(PS)
9	Tekken 3	(PS Platinum)
10	Resident Evil 2	(DC)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Los más vendidos (Japón)

1	Breath of Fire IV	(PS)
2	The L. of Zelda: M. of Mujura (sin Exp. Pak)	(N64)
3	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000	(N64)
4	Space Battleship Yamato: S. of Love	(PS2)
5	Kirby Star 64	(N64)
6	Fever 2 Sankyo: Official Pachinko Sim.	(PS)
7	The Legend of Zelda: M. of Mujura	(N64)
8	Brave Saga 2	(PS)
9	EverGrace	(PS2)
10	Tekken Tag Tournament	(PS2)

¿Y tú qué opinas?

Este mes recuperamos la pregunta de la revista anterior. En ella os pedíamos vuestra opinión sobre el retraso de la nueva consola de Nintendo, el proyecto Dolphin:

• Creo que no debería preocupar a nadie cuando hay un magnífico presente que disfrutar en Nintendo64. Títulos como Ridge Racer 64 o Pokémon Stadium, sin olvidar los próximos Perfect Dark, Resident Evil: Zero, Conker y el nuevo Zelda, aseguran para la consola de Nintendo títulos insuperables en cuanto a jugabilidad y diversión se refiere. Otros como Mario Kart 64, Super Smash Bros., Mario Party 2 o el propio Perfect Dark ofrecen las mejores partidas multijugador posibles. Nintendo nunca abandonará su filosofía y conseguirá de Dolphin la mejor consola para jugar del mercado. Por ello se le permite cualquier retraso.
Raúl Ramírez Aranda.

• A nadie le gusta tener que esperar, pero si no hay más remedio lo tendremos que hacer. Pero al ser Nintendo, será para algo bueno ya que hemos de pensar que Dolphin tendrá mayor calidad que Playstation2 y Dreamcast.
Andreu Martínez Abad

• Yo creo que Nintendo sabe lo que hace, que lo tienen todo bien estudiado. Si creen que es mejor retrasar el lanzamiento, por algo será. Además, si eso sirve para hacer algunas mejoras, bienvenido sea.
Raúl Calvo

• Creo que no hace mal Nintendo retrasando su consola, pero depende hasta que fecha del 2001. Si es entre el primer trimestre del año, creo que hace bien, ya que dará mas vida a Nintendo64, que esta pasando por su mejor momento. Y por otro lado se podrá preparar bien contra Dreamcast, PS2 y X-Box. Pero si por el contrario se retrasa mucho, después le costará subir las ventas.
Marc Abella Gongora.

• Yo creo que es un error por parte de Nintendo, porque lo único que va a conseguir es que le pase como con Nintendo64, que al final llegó tarde y no pudo hacer nada contra PlayStation.
Jesús Moreno Cordero

• Mi opinión es que la compañía Nintendo está esperando el lanzamiento de las nuevas consolas para poder observar los fallos de cada una de ellas y así hacer de su consola una de las mas grandes del mercado, como lo es la Nintendo64, con juegos muy difíciles de superar por otras compañías. Solo con observar el gran repertorio de juegos que ya está preparando para cuando llegue la fecha de lanzamiento de Dolphin, podemos hacernos una idea acerca del gran potencial de dicha consola.
Pablo Sáenz Fernández.

• El retraso de Dolphin me parece fenomenal, pues dudo mucho que me dé tiempo a jugar a todo lo que tengo planeado en Nintendo64. Es más, todavía juego a la Super Nintendo, ya que pienso que la vida de una consola se puede alargar si no te fijas en los demás sistemas que hay en el mercado.
Marc Riera Torrent

• No me preocupa demasiado siempre que haya un catálogo más o menos amplio de juegos cuando salga, conexión a Internet , compatibilidad con Nintendo64... También estaría bien que se pudieran ver DVD's, porque así Nintendo se aseguraría un campo de mercado mas amplio.
Jardi Huerta

Y para el mes que viene: ¿Qué os ha parecido la nueva Lara Croft?

En voz baja
(por Rubén J. Navarro)

SUBEN

EL JUEGO ON LINE, que se estrena en nuestro país con el genial «ChuChu Rocket!» para Dreamcast. Si vierais cómo nos lo pasamos con él aquí en la redacción...

LOS LANZAMIENTOS DEL E3: todas las compañías nos han presentado lo que será de nuestras consolas durante los 12 próximos meses, y el panorama es muy prometedor.

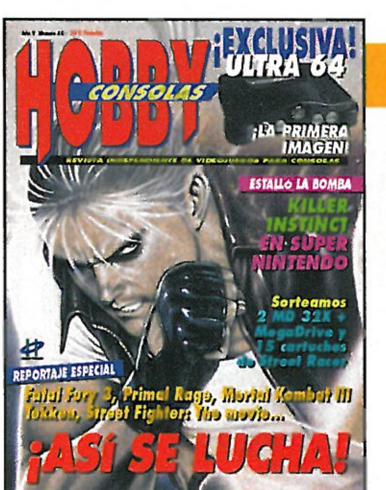
LOS MANAGER DE FÚTBOL, un género que parecía exclusivo de PC y que ahora invade PlayStation con buenos títulos.

BAJAN

LAS POSIBLES CANCELACIONES de los tan traídos y llevados «Resident Evil» para Game Boy y «Castlevania Resurrection» para Dreamcast.

LA TRADUCCIÓN DE «METAL GEAR» EN GB, un juego impresionante con detalles como "penétrate en la fortaleza" o "no hagas comboyadas".

LOS LANZAMIENTOS DE PLAYSTATION 2, después de dos meses de euforia inicial, el ritmo de lanzamientos ha decaído considerablemente en Japón. Esperemos que sea pasajero.



Así que pasen 5 años...

Neo Geo en el pódium de la lucha.

Como no podía ser de otro modo, la consola de SNK arrasaba con la tercera entrega de «Fatal Fury», aunque no consiguiese llegar a transmitir las sensaciones del casco de realidad virtual para Atari Jaguar, que se presentó en el E3. Mega Drive y Super Nes intentaban disputarse el mejor «Justice League», un juego que quedaría a la sombra del magistral «Killer Instinct» de Rare. Por su parte, Panasonic era capaz de asombrarnos con la tecnología M2 aplicada a su posteriormente malograda consola 3DO.

No Mola

• Que PlayStation tenga tanto catálogo gracias a secuelas y más secuelas.
Hombre, si esas secuelas tienen suficientes novedades, es de lo mejor que pueden hacer. ¿O es que nunca has deseado volver a jugar a tu juego preferido, pero con fases nuevas?

• Que la PlayStation2 no traiga el módem incluido con lo cara que va a ser.
Por lo que sabemos, llevará el disco duro, que ya es algo.

• ¿Por qué en Raccoon City no abren una carnicería?
Por la misma razón por la que en «Chuchu Rocket!» tampoco ponen trampas para los gatos; ¡se acabaría la diversión!

• Que digáis que el «FIFA» es mucho mejor que el «Virtua Striker» por la puntuación.
No, si no lo decimos por la puntuación... sólo. En el comentario también quedó claro: hay que reconocer que el juego no ha resultado ser tan divertido como la recreativa.

• Que no tengáis una sección de contactos entre lectores, que yo quisiera cartearme con chiquitas que tengan mi misma pasión por los videojuegos...
Ya, lo que quieres decir con "cartearte" es meterte en una carta y aparecer en el buzón de, a ser posible, nuestra Larita de Colmenar de Oreja, por ejemplo. ¿A que sí?

• Que después de jugar 80 horas a «Pokémon» y matarme para conseguir los 150, el premio sea... una gran desilusión.
Pero bueno, ¿qué esperabas? ¿Cohetes, aplausos y aspavientos?

• Que mi hermana coleccione los vídeos de los Teletubbies y los vea 24 horas al día, sin dejarme jugar a la Dreamcast.
Pobrecita televisión, lo que estará sufriendo...

• Que la gente diga que «FFVIII» es mejor que «FFVII» basándose en sus gráficos, ya que la historia de «FFVII» es más inteligente que la de «FFVIII».
Sí pero los personajes del «VIII» están más elaborados que los del «VII», que tienen «VII» fases más que «VIII» diálogos después, y... ¡¡vaya lío!!

• Que en un solo día se me rompa la PlayStation, y después por la tarde descienda el Atlético. ¡Qué tragedia!
Pues sí, toda una tragedia... lo de tu consola (je, je).

• Las portadas de la revista, no conozco a nadie que no se le rompan.
¿Preferiríais que las pusiésemos de latón o de acero?

• Que se llegue a decir que se va a limitar la exportación de la PS2 porque con ella se podría controlar un misil... increíble.
Sí, hemos oído que van a prohibir la venta de chupetes porque un bebé podría rellenarlo de dinamita y cometer un atentado. ¡¡Esos diablillos!!

Como cada año, el E3 ha sido un hervidero de confirmaciones y nuevos rumores. Algunos de los más esperados, como los concernientes a **Dolphin** y **Game Boy Advance**, siguen sin querer salir a la luz del todo. Por ejemplo, **Arakawa** dijo que sí, que GBA saldrá el año que viene en Estados Unidos, pero eso ya lo sabíamos. Lo interesante, por lo menos, es que dijo que utilizará **Internet** como las consolas de 128 bits, pero que esta pequeña maravilla lo hará mediante conexión a través de telefonía móvil. Con esta opción, podremos chatear, mandar e-mails y jugar en multijugador. ¿A que parece increíble? Pero eso no es todo: también dispondrá de una nueva cámara con la que ver a los jugadores con los que estemos conectados; o sea, una **Webcam** de las buenas.
Por su parte, a Dolphin todavía le queda dormir el sueño de los justos una buena temporada, porque aunque el procesador **Gecko** ya fue presentado en sociedad totalmente terminado, del resto de la consola, nada de nada. Bueno, nada excepto que Namco prepara una conversión de **«Ridge Racer V»** precisamente para Dolphin. Parece que esta vez no tendremos que esperar cuatro años para disfrutar de este excelente juego de velocidad en una consola de Nintendo...
Y ahora dos rumores en plan telegráfico, que me quedo sin espacio: **John Romero** prepara un nuevo juego (utilizando como base «Daikatana», que Dios nos pille confesados); e Interplay prepara **«Baldur's Gate 2»** y **«The Matrix»** para X-Box. Ya os comentaré más detalles el mes que viene.
Y para terminar, **Jason Rubin**, presidente de **Naughty Dog** (los creadores de la serie «Crash Bandicoot») nos dijo en el E3 que están preparando un nuevo bombazo, que tendrá como protagonista a un personaje a medio camino entre... **¡Crash Bandicoot y Solid Snake!** Pues sí. ¡Imaginad lo que puede salir de ahí!
Y no paséis muchos calores este mes...

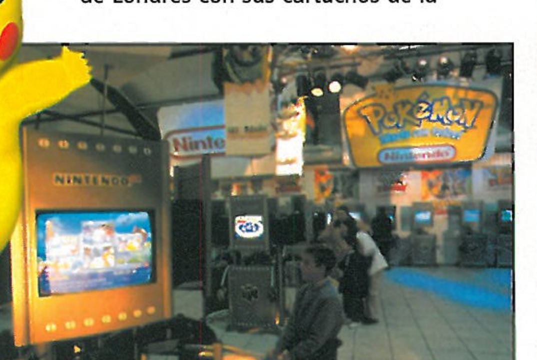
HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Ricardo Herraiz, Josep Antoni Suy, Isabel Alcocer, Rafael Giner, Enrique Rioboo, Daniel González, Alex, Eduardo Gámiz Segura, Jorge Chillón, Esteban, Andrés Martínez Molina, Pablo de Carlos Fernández, Víctor Recuero, Mario González, José Ramos, Sergio Vaquero Solano, Pablo Ortiz Martínez, Jorge, Santiago Alberto Navascues y 2 e-mails anónimos.



Campeonato europeo de Pokémon Stadium

Mundo Pokémon, en el Parque de atracciones

Pikachu ya tiene un lugar en el Parque de Atracciones de Madrid. La exposición Mundo Pokémon servirá como sede para el campeonato europeo de Pokémon Stadium que se celebrará los días 24 y 25 de Junio. Los participantes que hayan sido seleccionados en cualquiera de las 3 categorías (Mini Copa, Poké Copa y Súper Copa), tendrán que verse las caras para determinar quiénes serán los españoles que acudirán a la final de Londres con sus cartuchos de la edición Roja o Azul de Pokémon. Además, todos los que acudan a esta exposición podrán disfrutar de 40 Game Boy para probar sus habilidades, 72 Nintendo 64 con Pokémon Stadium y Transfer Pak, la proyección de los capítulos de la serie de TV y una zona de intercambio vía cable Link. Los interesados en participar en el campeonato competirán entre los días 1 y 23 de Junio.





La exposición Mundo Pokémon está situada en el Palenque del Parque de atracciones de Madrid y permanecerá abierta hasta el día 30 de septiembre.

Virgin apuesta por los videoclubs

Las mejores superproducciones en PlayStation

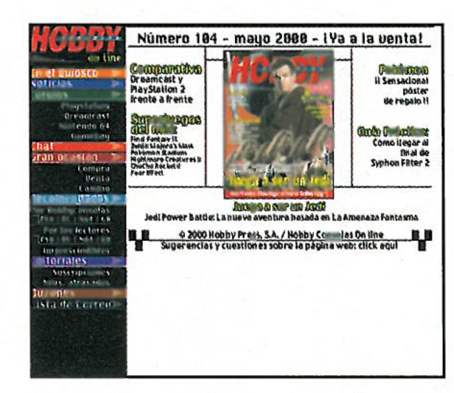


Virgin ha comenzado una campaña para comercializar varias aventuras gráficas para PlayStation de las compañías Cryo y Microids a través de los videoclubs de toda nuestra geografía.
La intención de Virgin es difundir entre los asiduos a los videoclubs, seguidores del cine, la idea de que entre los videojuegos y las producciones cinematográficas existe un nexo de unión, el género de las aventuras gráficas. Los juegos que irán incluidos para su venta y alquiler serán «Amerzone», «Atlantis», «China», «Egypto», «Versalles», y la estrella, «Drácula», cuyo lanzamiento en nuestro país coincidirá con el inicio de la campaña.



HC OnLine, al día

Nuevas secciones para tu revista favorita en Internet



La revista Hobby Consolas OnLine estrena nuevas secciones y renueva su imagen. En esta nueva página web tendrás acceso a las últimas noticias del sector, actualizadas en tiempo real, además de acceder al contenido de la revista incluso antes de que aparezca en el kiosco. Estas secciones se completan con foros de discusión sobre todas las consolas y una lista de correo a la que se podrán suscribir todos aquellos lectores que deseen recibir en su dirección e-mail información semanal sobre videojuegos.
Además, todos aquellos interesados en votar a sus títulos favoritos de nuestra lista de éxitos, y quienes quieran conseguir algún número atrasado o suscribirse a la revista, también podrán hacerlo a través de esta dirección. No olvidéis conectaros a la información sobre videojuegos más actualizada en la dirección:
www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

BÓRRALES DE GOLPE TODO SU HUMOR INGLÉS



CAMPEONATO ON-LINE CHUCHU ROCKET! CHALLENGE

SEGA

Dentro de poco vas a poder derrotar a media Europa. Tú solo. Con ayuda de tu Dreamcast. Porque el próximo 10 de junio llega ChuChu Rocket!, el primer juego on-line de la historia de las consolas en Europa. Un juego sin precedentes con el que podrás jugar a través de Internet, y en tiempo real, con jugadores de España, Francia, Gran Bretaña o Alemania. Empieza a entrenar, porque ChuChu Rocket! Challenge, el primer campeonato on-line, comienza el 1 de julio. Apúntate ya en Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

Dreamcast
UP TO 6 BILLION PLAYERS



La compañía francesa tomará el relevo de Sony para su distribución en Europa

Crave se hace con los derechos de Square para el mercado Europeo

Según informaciones obtenidas durante el pasado E3, Crave Entertainment distribuirá a partir de ahora los títulos de Squaresoft en Europa. Los primeros juegos que llegarán a nuestras fronteras fruto de este acuerdo serán «Vagrant Story», «Front Mission 3», «Parasite Eve 2», «Final Fantasy IX» y «The Bouncer» (éste último para PlayStation 2).
De momento, parece que «Chrono Cross» y «Dewprism» no serán traídos por un problema con las traducciones, aunque aún no se han descartado definitivamente.



En España, debido a que Crave no dispone de una distribuidora local, será finalmente Acclaim España quien se encargue de distribuir todos estos jugosos títulos.

La revista On Line IGN eligió a los mejores del E3

«Metal Gear Solid 2» arrasa en L.A.

La revista americana online IGN, la más prestigiosa en internet, eligió a los mejores juegos del pasado E3 de Los Angeles. El nuevo bombazo de Konami, «MGS 2», fue el gran triunfador. Estos son los galardones más destacados:
Mejor juego PS 2: Metal Gear Solid 2.
Mejor Aventura PS 2: MGS 2.
Lo Mejor del Show: Video MGS 2.
Mejor Hardware: X-Box.
Mejor Tecnología: SegaNet.
Mejor Espectáculo Visual: MGS 2.
Mayor Sorpresa: Conquer´s BFD
Stand más atractivo: Sega.
Mayor Innovación: Black &White.
Mejor Sonido: Ecco The Dolphin.

Internet on line

UNA PLAYSTATION PORTÁTIL
A finales de año tendremos la oportunidad de ver una versión portátil de la actual consola de Sony. Aunque necesitará conectarse a la red eléctrica y reproducirá los juegos en un televisor, su tamaño se ha reducido a la cuarta parte del actual, facilitando su transporte.
Esta nueva consola será 100% compatible con la versión normal de PS.

BRUCE LEE PELEARÁ PARA MICROSOFT
Todo parece indicar que el primer juego de lucha que veremos en la recién presentada consola del señor Gates contará con la presencia del luchador más famoso de todos los tiempos, Bruce Lee. Ronin Entertainmet, creadores de «Blademasters» para Dreamcast, serán los encargados de llevar a la consola el peculiar estilo del maestro chino en un beat ´em up que, muy probablemente, aparecerá bajo el sello de Universal Interactive.

E.T. REGRESA A LAS CONSOLAS
El simpático alienígena de Spielberg contará con una nueva versión jugable para las consolas de nueva generación más de 10 años después de su lanzamiento para Atari 2600. Amblin Entertainment y NewKidCo han firmado los derechos de una nueva aventura que llegará a nuestras consolas (incluida X-Box) durante el próximo año.

HC News

DOS NUEVOS TÍTULOS DEPORTIVOS DE ACCLAIM PARA PLAYSTATION
La división deportiva de Acclaim ha firmado el acuerdo para el desarrollo de un título de boxeo bajo la licencia de HBO Properties (una división de Time Warner). El otro título será un simulador de bicicletas BMX, bajo el amparo de la estrella Dave Mirra.

RETRASO DE 3 NUEVOS TÍTULOS PARA N64
El abrumador éxito de la serie Pokémon ha desbordado hasta tal punto las expectativas, que la producción de cartuchos para las consolas de Nintendo ha sufrido cierto retraso. «Excitebike 64», «Mario Party 2» y «Starcraft 64» serán los principales afectados, ya que han visto retrasado su lanzamiento hasta finales de año.

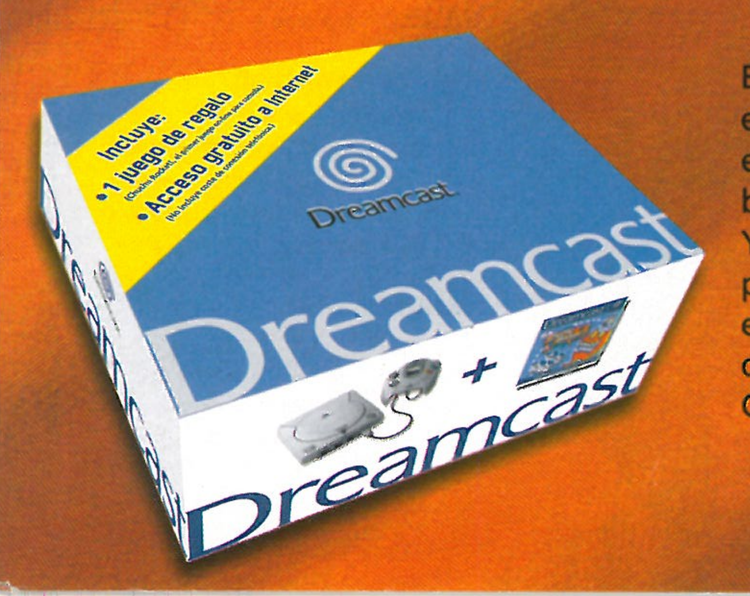
RECIBE UN E-MAIL EN TU GAME BOY COLOR
Interact ha anunciado sus planes de lanzar un nuevo periférico para GB que, bajo el nombre de Shark MX, permitirá a sus usuarios enviar y recibir correo electrónico vía internet. Además contará con otras funciones como reloj y calculadora e incluirá una cuenta de correo gratuita.

LOS CREADORES DE «GOLDENEYE» SE PASAN A PLAYSTATION 2
La antigua división de Rare encargada de desarrollar la magistral aventura de 007 para N64 ha anunciado la fecha de lanzamiento de su primer trabajo para PS2. «Timesplitters» será un "shooter" en primera persona que nos permitirá viajar a cualquier momento del tiempo entre 1935 y 2035 y llegará al mercado bajo el sello de Eidos.

«WINBACK» DE 64 A 128 BITS:
El juego de espionaje de Koei para Nintendo 64 tendrá una segunda parte en exclusiva para PlayStation 2. «Covert Operations» será el tercero de los títulos, junto con «Kessen» y «Dynasty Warriors 2», que la empresa japonesa ha decidido lanzar antes de finales de año.

CONSIGUE QUE HAGAN MÁS EL RIDÍCULO QUE BAILANDO SEVILLANAS

LLÉVATE GRATIS CHUCHU ROCKET! CON TU DREAMCAST



Este es el momento que estabas esperando. ChuChu Rocket! Challenge es una ocasión única para dejar a esos bárbaros en el más absoluto ridículo. Y si todavía no tienes la consola más poderosa del Planeta, aprovecha esta oportunidad, porque a partir del 10 de junio te llevas gratis ChuChu Rocket! con tu Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.





Plug & Play

UN "SHOCK" DE DISEÑO

Saitek en la línea de PlayStation

El enésimo competidor del "Dual Shock" es este espectacular control pad que llega a PS de la mano de Saitek. Con un espectacular diseño de acabado metálico y las típicas funciones analógicas y vibratorias, este interesante periférico cuenta además con la posibilidad de bloquear cada uno de los sticks para que sólo se muevan en las 4 direcciones básicas y así hacer posibles los movimientos más precisos.



DESLÍZATE FRENTE A LA PANTALLA

Snowboard de nueva generación

Ya comienzan a aparecer los primeros periféricos para PS 100% compatibles con PlayStation 2, y para muestra este extraordinario mando de control. Thrustmaster ha desarrollado una tabla de snowboard de tamaño un poco inferior a las reales, que se conectará al puerto de nuestra consola para permitirnos disfrutar de los mejores títulos del deporte blanco con todo el realismo posible. El mando funciona gracias a la inclinación de nuestro cuerpo y se sabe que incluirá algún dispositivo manual para moverse por los menús y realizar piruetas, aunque aún tardará unos meses en estar disponible en España.

UN RATÓN VUELTO DEL REVÉS

Trackball para PlayStation

Aprovechando la pequeña avalancha de lanzamientos en el terreno de la estrategia que han recibido los usuarios de PlayStation, NYKO lanza un Trackball que será compatible con todos los juegos que incluyan la opción ratón. Además de un original diseño con botones a ambos lados, para permitir el uso de jugadores diestros y zurdos, su estabilidad sobre la mesa y la sensibilidad ante el más mínimo movimiento de la bola de control lo convierten en la mejor opción ahora que resulta difícil encontrar el ratón de Sony.

Ya lleva unos meses disponible en nuestro país y podéis encontrarlo en cualquier tienda especializada.



CONECTA CON TODO

Nyko Multi AV X 4

Por fin una compañía piensa en los usuarios de varias plataformas y se lanza a distribuir un Kit de conexiones múltiples. Este curioso aparato de NYKO consta de 4 entradas Audio-Vídeo para sistemas diferentes (incluídos un vídeo o un reproductor DVD), que funcionan con sonido estéreo, y una salida hacia el televisor que, como si de tratase de un RGB, mejora la calidad de imagen de los dispositivos. Una vez conectados los distintos aparatos, sólo tenemos que mover un interruptor hacia el sistema que queramos ver en cada momento. Se acabaron los enredos de cables.

RF CONTROLLER PARA PlayStation 2

Control inalámbrico de nueva generación

Por fin se anuncia la versión compatible con PS 2 del laureado "Shock 2 Infrared Controller" que Guillemot lanzó hace ya unos meses para la actual PlayStation. Este control pad, ahora actualizado en su diseño y con sistema de emisión por ondas, cuenta con todas las funciones vibratorias y analógicas de "Dual Shock". De este modo ya podéis olvidar la distancia a la que colocaros delante de la tele y las molestas interferencias del sistema por infrarrojos de los antiguos modelos.



Recomendados

Volantes:

- PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
- PS: Mc Laren F1 ★★★★
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- N64: ASCII Wheel 64 ★★★
- DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:

- PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
- PS: Gun Con 45 ★★★½
- N64: No disponible
- DC: Dreamcast Gun ★★★

Tarjetas de memoria:

- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Memory Pak x 32 ★★★★
- DC: VMS ★★★★½

Pads de control:

- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Scream Dual Shock ★★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
- DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:

- PS: No Disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★
- DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

HAZ PATÉ CON SU ORGULLO

PIDE TU CHUCHU ROCKET! GRATIS EN DREAMARENA



Bájales los humos a nuestros vecinos. Dales una lección de humildad en el Campeonato ChuChu Rocket! Challenge. Si ya tienes tu consola, puedes conseguir el juego totalmente gratis. Sólo tienes que pedírnoslo **conectándote a Dreamarena**, y en muy poco tiempo lo recibirás en casa.

Dreamarena™

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

Oferta limitada a un juego por consola.

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MAS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.





Kiosco

La revista oficial de Nintendo te ha preparado un regalo irresistible:

Nintendo Acción

Un póster doble gigante con toda la información de los 150 Pokémon, por una cara, y con la imagen de «Pokémon Stadium» por la otra. Y para que te empapes aún más con los Pokémon, una superpreview con todos los secretos de la nueva versión del juego, «Pokémon Amarillo Edición Especial Pikachu», que está a punto de salir. El segundo plato fuerte es la preview especial de «Perfect Dark», el juego más impresionante de la historia de N64, que te contamos al detalle. Y para terminar, la segunda y última hornada de nuevos trucos para el genial «GoldenEye». Casi nada.

PlayManía apuesta por la acción

PlayManía



En su número 17, PlayManía apuesta por la acción más trepidante y, junto a una comparativa con todos los juegos de pistola, comenta títulos del calibre de «Jungla de Cristal 2» y ofrece las soluciones para «Syphon Filter 2» y «Fear Effect». Completa la oferta con todas las claves para «ISS Pro Evolution»; un completo reportaje sobre los próximos bombazos de Sony, «A Sangre Fría» y «Destruction Derby Raw»; y las últimas noticias sobre PS2. En su suplemento gratuito de 36 páginas, tu revista de PlayStation presenta guías para los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos, donde no faltan «C&C Retaliation», «Theme Park World» o «Manager de Liga». Y todo por sólo 495 pesetas.

¡Demos y Navegador por el mismo precio!

Revista Oficial Dreamcast



Este mes, la Revista Oficial Dreamcast viene cargada de regalos. Además de un nuevo volumen del Dream On, con demos jugables de «V-Rally 2», «Fur Fighters», «4-Wheel Thunder» y «WWS2000 Euro Edition», los lectores encontrarán también un disco del Dreamkey 1.5, la nueva versión en castellano del navegador de Sega.

En el interior de la revista, destacan la previews de «Resident Evil Code: Veronica», el esperadísimo juego de Capcom, y «Metropolis Street Racer», el simulador de carreras de Sega. En las novedades, la llegada de «ChuChu Rocket!», primer juego on-line, recibe un tratamiento especial.

Especial Juegos On Line en Micromanía

Micromanía



En el número de junio, los juegos OnLine, se convierten en los protagonistas de un suplemento especial, donde encontrarás una guía práctica con todo lo que tienes que saber para divertirte en Internet: qué necesitas, cómo conectarte y dónde jugar. En la revista, los comentarios de los juegos más esperados, incluida la review exclusiva del nuevo «Carmageddon», el juego de portada. Regalamos, además, otra lámina y un CD-Rom para PC con las mejores demos. Y todo por sólo 650 pesetas.

Siente la fuerza de Juegos & Cía

Juegos & Cía

La "Starwarsmanía" vuelve con fuerza a Juegos & Cía para presentar todos los nuevos juegos de la saga más famosa de la Galaxia. Además, este mes un especial de «Pokémon Stadium» y un montón de trucos para tus juegos favoritos. La revista que habla de todos tus videojuegos, por sólo 395 pesetas.

¡Ah, y con el ejemplar de este mes, de regalo, tatuajes de los personajes más totales del mundo de los videojuegos!

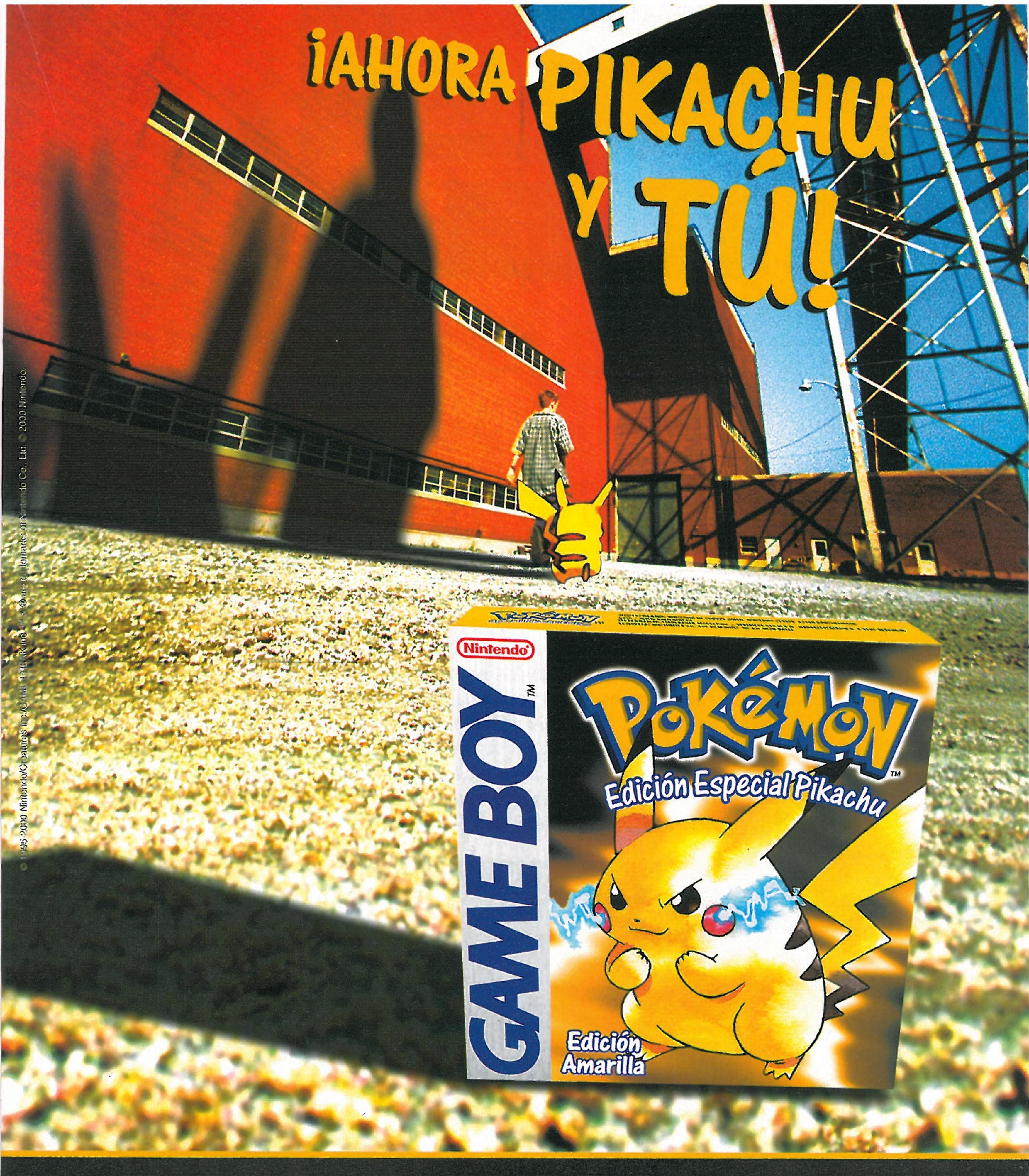


Todo sobre Windows Millenium

PC Manía



Este mes en PC Manía encontrarás un completo análisis del nuevo sistema operativo de Microsoft: «Windows Millenium Edition». Un sistema llamado a corregir los problemas de las dos versiones anteriores y a mejorar las posibilidades multimedia y de Internet. Te contamos todo sobre X-Box, la nueva máquina, mitad ordenador mitad consola, que aparecerá el próximo año. Además, dos comparativas interesantes: teclados y ratones, y herramientas de diagnóstico y reparación. Y por último, dos CD-ROM con las mejores demos.



Empieza el día con Pikachu a tu lado y nunca estarás solo, igual que en la serie de TV. Con Pokémon™ Edición Especial Pikachu descubrirás nuevas estrategias fantásticas, nuevos modos de lucha y recibirás bonos especiales si mantienes a Pikachu contento.

Pokémon™ AMARILLO, ¡ahora Pikachu y tú!   A la venta el 16 de Junio

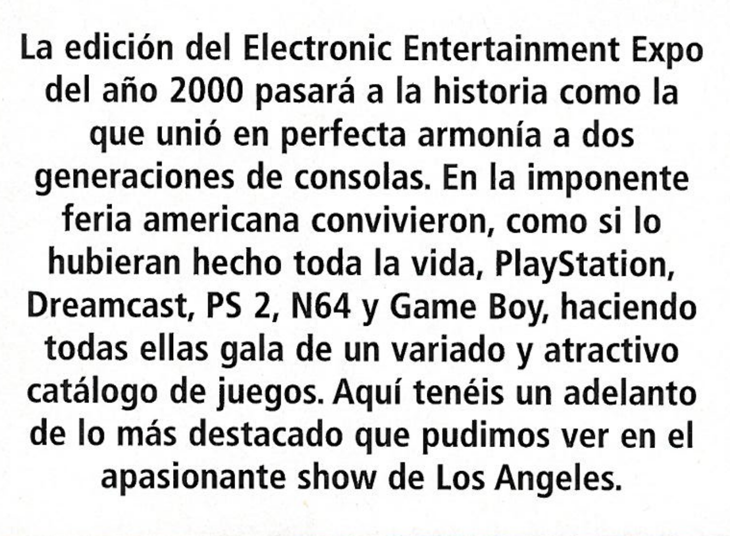
Nintendo







Más juegos (y consolas) que nunca.



La edición del Electronic Entertainment Expo del año 2000 pasará a la historia como la que unió en perfecta armonía a dos generaciones de consolas. En la imponente feria americana convivieron, como si lo hubieran hecho toda la vida, PlayStation, Dreamcast, PS 2, N64 y Game Boy, haciendo todas ellas gala de un variado y atractivo catálogo de juegos. Aquí tenéis un adelanto de lo más destacado que pudimos ver en el apasionante show de Los Angeles.







PLAYSTATION 2, EN OCTUBRE EN ESPAÑA.

Por fin se desveló el misterio: el próximo **26 de Octubre** la nueva máquina de Sony estará en las tiendas de nuestro país, y lo hará con sorpresas muy atractivas. La versión que llegará a USA y Europa incorporará con respecto a la japonesa un compartimento para la instalación de un **disco duro**, una unidad de expansión para el futuro online y, además, no necesitará hacer uso de la Memory Card para instalar DVD. Es decir, será una máquina **mejor y más preparada** para futuras conexiones. Sony reconoció que, de momento, el tema de internet va a dejarlo para más adelante, *"cuando se den las circunstancias más favorables para aprovechar todas las posibilidades que ofrece la red mundial y se encuentre la mejor forma de llevarlo a cabo".* La máquina, eso sí, ya está preparada para esta opción, y en su momento sólo habrá que adquirir los accesorios necesarios. En cuanto al precio, aunque no es oficial, Sony España prevé que PlayStation 2 costará en nuestro país **69.900 ptas**. Y en lo relativo a los juegos, confían en que no cuesten más que los juegos más caros de la PlayStation actual, es decir, entre 8 y 9.000 ptas. Lo que sí parece seguro es que los juegos en DVD serán más caros que los de CD ROM.

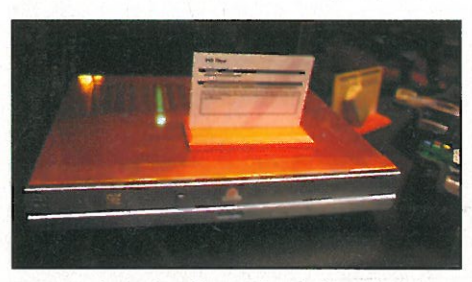
NUEVOS ACCESORIOS PARA DREAMCAST.

La estrategia de Sega durante el E3 consistió en presentar las grandes posibilidades que empiezan a abrirse desde su consola Dreamcast. Para empezar, toda una sala estuvo dedicada a los **juegos online**, y ya había prototipos de títulos como «Quake III» con varias consolas conectadas a través de la red. A este título, se le unirán durante este año otros 16 juegos más, tales como «Black and White», varios de la serie Sega Sports y el alucinante «Phantasy Star Online». Por otro lado, Sega presentó también los **nuevos accesorios**, casi todos relacionados con sus posibilidades online, como el nuevo VMS con el que podremos bajarnos MP3, la unidad Zip, el nuevo Dreamkey 2.0 -que nos permitirá disfrutar por fin de vídeo y audio a través de Dreamcast-, la cámara digital para videoconferencias, y una unidad de DVD, de la que apenas se dio información, pero que, desde luego, promete.

Este curioso adaptador nos servirá para poder hablar por teléfono a través de Dreamcast, ¡con coste de llamada local! Veremos si llega aquí.



Este es el nuevo ratón para DReamcast, que además de para los juegos, nos vendrá de perlas para navegar por internet.



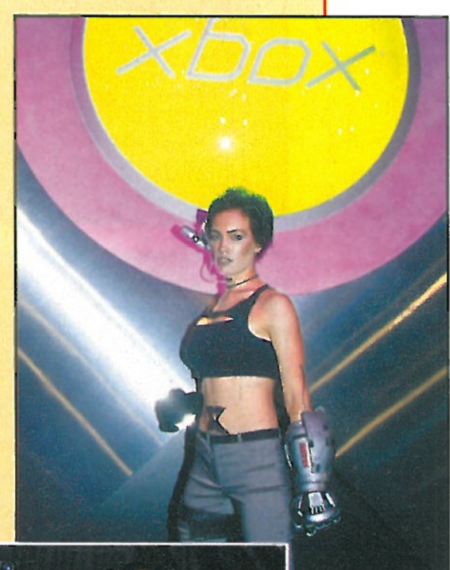
Lo que veis aquí es el prototipo de la unidad de DVD para Dreamcast. No se facilitó información al respecto, pero al menos ya sabemos que existe.



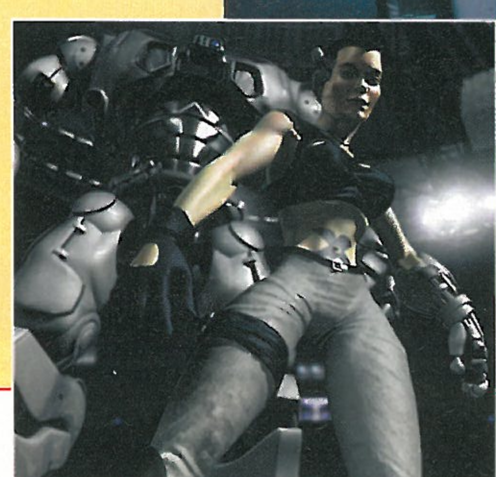
El nuevo VMS nos permitirá bajarnos de internet archivos de audio MP3 para escucharlos a través de sus auriculares.

X BOX TAMBIÉN ESTUVO PRESENTE.

Microsoft no quiso dejar pasar la oportunidad de presentar al mundo entero la que será su primera consola. Sin embargo, no hubo novedades con respecto a la primera presentación oficial realizada hace dos meses. Microsoft brindó la oportunidad a los visitantes de deleitarse con el **vídeo demostrativo** y el anuncio a bombo y platillo de la excelencias de la máquina. En fin, todo muy prometedor, pero nada nuevo con respecto a lo que ya sabíamos y habíamos visto.



Las colas se prolongaron durante los tres días para poder disfrutar en un recinto cerrado del video demostrativo de X-Box, tan real como la chica que custodiaba la entrada.

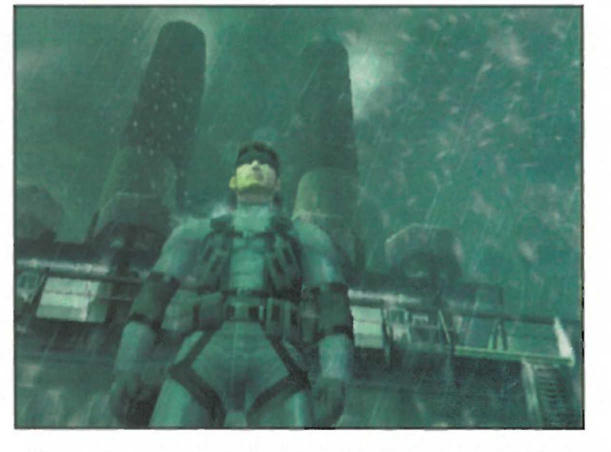


METAL GEAR SOLID 2. Sons of Liberty

SOLID SNAKE SE VISTE DE NUEVA GENERACIÓN.

No hay dudas al respecto. «Metal Gear Solid 2», que saldrá para PS2 bien avanzado el **2001**, fue el juego más aclamado de la feria. Y eso que el juego no estaba allí "físicamente". Konami mostró cada hora en punto un **vídeo** de unos 5 minutos en una pantalla gigante en la que, con un montaje espectacular, se mostraron las primeras imágenes del juego. Imágenes que el narrador no se cansaba de repetir pertenecían por completo al juego, no a ninguna CG o intro. Y claro, todos nos quedamos absolutamente boquiabiertos, porque la calidad de esta segunda entrega de la obra maestra de **Kojima** muestra un aspecto sublime, algo jamás visto en ningún formato.

«MGS 2» continuará con su particular sistema de juego, esa explosiva mezcla de **acción, infiltración y aventura**, pero como es lógico habrá multitud de novedades. Solid contará ahora con más posibilidades de movimiento, nuevas armas y objetos. Por otro lado, la atmósfera del juego será aún más **realista**, y en propias palabras de Kojima " nuestro objetivo es crear un realista mundo virtual, donde el jugador pueda experimentar sensaciones como el calor, la humedad...". Viendo el video, comprendimos que ese objetivo no es ninguna fantasmada. Por supuesto, las novedades afectarán a todos los aspectos del juego, los efectos de sonido, la jugabilidad, el Dual Shock 2, la acción (Snake se enfrentará ahora hasta con cuatro soldados a la vez que utilizarán técnicas de combate cooperativas), y por supuesto, los gráficos, con detalles impagables, como el uso de las sombras o los efectos de los disparos, que dejarán marcas sobre los objetos y harán saltar cristales en mil pedazos. En fin, una auténtica maravilla que se convierte ya en el juego más esperado del momento.

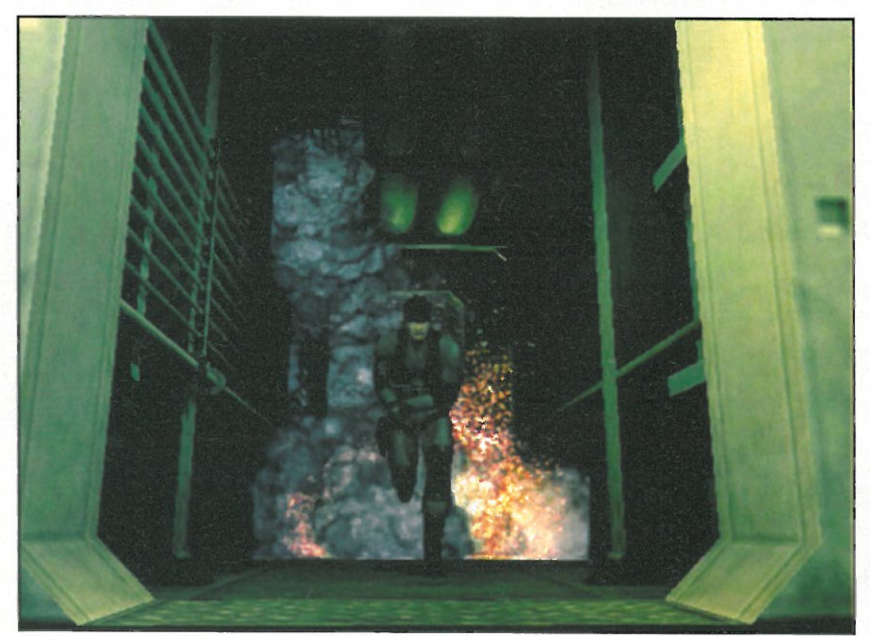




Solid Snake contará en esta nueva versión con muchos más movimientos, como la posibilidad de quedarse colgado para evitar descubierto por los guardias.







El nivel gráfico de este juego es impresionante, algo jamás visto en un video juego. Konami no se cansó de repetir que todas las imágenes de este video eran 100% del juego.





MUNCH'S ODDYSEE

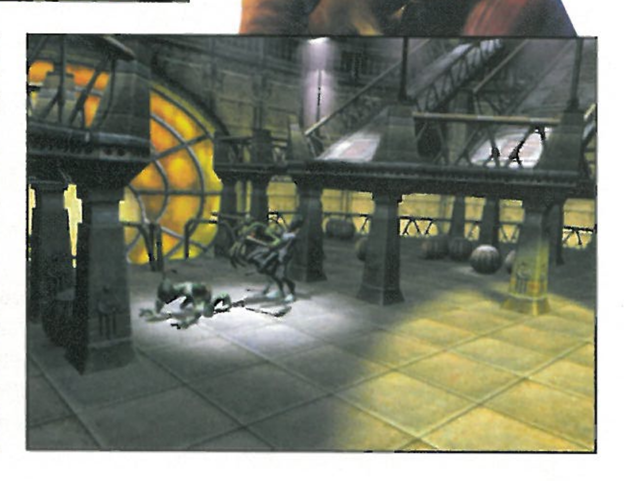
DE VUELTA AL MUNDO FANTÁSTICO

Otro de los juegos que causaron sensación en la feria fue la nueva entrega de la genial saga creada por GTI. Mediante un video se mostraron las maravillosas imágenes del extraño mundo habitado por los Mudokon. Además de la impresionante calidad gráfica, el juego volverá hacer gala de una gran profundidad argumental, que se verá sustentada por todo un universo en movimiento donde el jugador podrá interactuar con multitud de personajes. El juego continuará con su mezcla de acción, aventura, rol, estrategia y simulación, esta vez con dos principales protagonistas, el recién llegado Munch y el conocido y entrañable Abe.





La desbordante imaginación de los programadores está sirviendo para crear un universo muy particular, que se verá beneficiado por la gran capacidad técnica de PS 2.

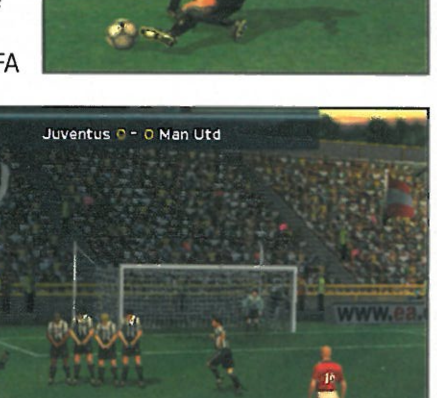


FIFA SOCCER

EL FUTBOL DE NUEVA GENERACIÓN.

Dentro de toda la línea deportiva que EA va a lanzar para PS2, destaca, como no, la nueva versión de FIFA, que saldrá en breve en el mercado japonés y de la que pudimos disfrutar en LA. El juego apenas ha cambiado en cuanto al control y al estilo de juego se refiere, pero sin embargo muestra un salto de calidad técnica espectacular. Los jugadores se ven enormes, las animaciones son realmente soberbias y el juego hace gala de una resolución espléndida. Por supuesto, manteniendo las mismas señas de identidad de toda la saga, con multitud de equipos y opciones. Será el FIFA de la nueva generación.





El aspecto gráfico que muestra esta versión de FIFA para PS 2 es alucinante. Aunque de momento, el salto de calidad sólo se ha producido en los referente a los aspectos técnicos.



UNREAL

PARA EL FUTURO ONLINE

Procedente de PC, donde ha fascinado a la comunidad de jugadores online, esta versión especial para PS2 contará con nuevos niveles, más armas y un nuevo modo enfocado especialmente para un solo jugador que nos permitirá impartir órdenes a todo un grupo de "bots". El juego incluirá modos multijugador a través de Internet, aunque habrá que esperar a conocer los planes reales de Sony sobre esta opción. En cualquier caso, la experiencia para un jugador promete ser sensacional, y con un aspecto gráfico absolutamente impactante.

OTROS JUEGOS PRESENTADOS:

- RAYMAN (UBI)
- SHADOWMAN 2ND COMING (ACCLAIM)
- THE BOUNCER (SQUARESOFT)
- AGE OF EMPIRES II (KONAMI)
- SILENT SCOPE 2 (KONAMI)
- EPHEMERAL PHANTASMA (KONAMI)
- GT 2000 (SONY)
- WIPEOUT FUSION (SONY)
- ONIMUSHA (CAPCOM)
- EVO RALLY (SONY)
- F1 2000 (SONY)
- THIS IS FOOTBALL (SONY)
- DARK CLOUD (SONY)
- I. TRACK & FIELD 2 (KONAMI)
- ONI (ROCKSTAR)
- ISS (KONAMI)

SPACE CHANEL FIVE





LA NUEVA JOYA DE MIZUGUCHI

Tetsuya Mizuguchi, el genial creador de títulos como «Sega Rally», está embarcado de lleno en la programación para Dreamcast. El resultado es este originalísimo juego, que se puede encuadrar dentro del género musical, y que combina magistralmente elementos de «Bust a Groove» y juegos tipo «Simon». Dentro de un argumento con invasión alienígena de por medio, la bella Ulala (atentos porque esta chica se va a convertir en uno de los personajes estrella en Dreamcast) nos invitará a reventar la invasión...¡bailando! La impresionante calidad gráfica, una banda sonora de lujo y las constantes sorpresas en el desarrollo darán como resultado un juego que encandiló a todos los visitantes del E3.

PHANTASY STAR ONLINE

EL JUEGO DE ROL DEFINITIVO

Si hay algún juego que parece va a explotar las posibilidades online de Dreamcast, ese será «Phantasy Star Online». Este maravilloso RPG permitirá a cuatro jugadores conectados via internet recorrer los infinitos mundos del juego a su voluntad, accediendo a la partida en cualquier momento y manejando a su propio personaje. Se creará incluso un lenguaje propio, con claves que puedan ser entendidas en cualquier país. El asunto promete.

SONIC ADVENTURE 2

LA MASCOTA DE SEGA VUELVE A LOS 128 BITS

El fulgurante puercoespín de Sega fue el protagonista de un vídeo que anunciaba su inmediato regreso a Dreamcast en la esperada secuela de «Sonic Adventure». La mecánica de este nuevo GD-ROM será al parecer muy similar a la de su primera parte, alternando las rapidísimas carreras de Sonic con partes de aventura y combates contra grandes jefes finales, dentro de unas imágenes explosivas. Sólo podemos esperar otro éxito del "Sonic Team".





Cada usuario manejará a su propio personaje, para recorrer juntos los amplios mundos del juego.

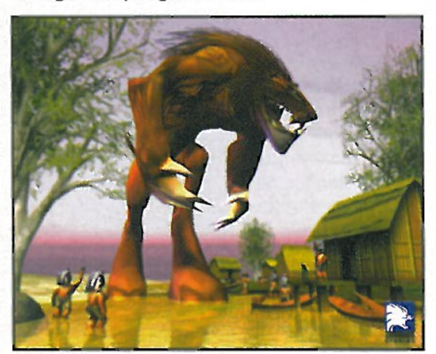


El juego está siendo programado por Yuji Naka y el Sonic Team, toda una garantía en el seno de Sega.

BLACK & WHITE

POSIBILIDADES ONLINE CON UN ESTILO ADULTO

Nos tuvimos que conformar con un vídeo de este prometedor juego de estrategia, pero fue suficiente para comprobar la magnitud del proyecto que Peter Molineux se trae entre manos. El juego consistirá en cuidar a una criatura fantástica desde su nacimiento y desarrollar su personalidad, además de atender al mismo tiempo las necesidades de una comunidad de humanos. Un potente motor 3D de fabulosos gráficos y posibilidad multijugador a través de Internet redondearán este nuevo éxito del genial programador.



LISTA DREAMCAST:

POWER STONE 2 (CAPCOM)
SPAWN (CAPCOM)
SHENMUE (SEGA)
MESSIAH (INTERPLAY)
QUAKE III (SEGA)
SONIC SHUFFLE (SEGA)
HEROES OG MIGHT AND MAGIC III (UBI)
FERRARI 355 (ACCLAIM)
ALONE IN THE DARK (INFOGRAMES)
SAMBA DE AMIGO (SEGA)
STAR WARS RACER (LUCASARTS)
ALIEN RESURRECTION (FOX INTERACTIVE)
THE MUMMY (KONAMI)
AGE OF EMPIRES II (KONAMI)

DRIVER 2

DE NUEVO EN LA CALLES

Aunque la base de la acción seguirá desarrollándose a los mandos de un coche típico americano, ahora podremos salir de él para, entre otras cosas, colocar bombas, descerrajar puertas y entrar en edificios. Además, tendremos oportunidad de montar en autobuses, camiones de bomberos y casi todo lo que pillemos por el camino. Todo ello encaminado a cumplir más de 40 misiones en cuatro nuevas ciudades (Chicago, Las Vegas, La Habana y Río de Janeiro) donde nos las veremos con dos nuevas bandas rivales.



DINO CRISIS 2

LA PESADILLA JURÁSICA

La secuela de este terror jurásico sufrirá un cambio importante. Capcom está convirtiendo el juego en pura acción, donde los elementos aventureros quedarán supeditados a los enfrentamientos con los dinosaurios. Incluso habrá un sistema de puntos -heredado de los mejores arcades- para conseguir nuevas armas. Regina volverá a cobrar protagonismo aunque ahora acompañada de un tipo llamado Dylan, Ambos se moverán por unos escenarios prerenderizados (en vez de en tiempo real como en la primera parte) que permitirán que esta vez haya hasta cinco dinosaurios en pantalla, manteniendo una calidad gráfica sensacional.

El cambio a escenarios prerenderizados provocará que los personajes se enfrenten a grupos enteros de dinosaurios. La acción más atractiva estará asegurada.





OTROS JUEGOS PRESENTADOS:

SPYRO THE DRAGON 3 (SONY)
THIS IS FOOTBALL 2 (SONY)
FF IX (SQUARE)
CHASE THE EXPRESS (SONY)
THE LEGEND OF DRAGOON (SONY)
KOUDELKA (INFOGRAMES)
GALERIANS (ASCII)
VANISHING POINT (ACCLAIM)
PARASITE EVE 2 (SQUARE)
FEAR EFFECT RETRO HELIX (EIDOS)
LEGEND OF MANA (SQUARESOFT)
CHRONO CROSS (SQUARESOFT)
THE SIMPSONS WRESTLING (FOX INTERAC.)
TITAN A.E. (FOX INTERACTIVE)
BREATH OF FIRE IV (CAPCOM)
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE (FOX).
SPIDERMAN (ACTIVISION).

TUROK 3

ACCLAIM CULMINA SU TETRALOGÍA

El indio más famoso de Nintendo 64 verá pronto continuadas sus aventuras en «Shadow of Oblivion», probablemente el último «Turok» que veamos en esta consola. Pero esta vez contaremos con dos personajes protagonistas, Danielle y Joseph Fireseed, con los que podremos jugar por separado cada fase, dando lugar a desarrollos completamente distintos. Acclaim mantendrá la mecánica de crear enormes y enrevesados niveles (esta vez serán cinco), con la agradable novedad de que podremos salvar la partida en cualquier momento. Se completará el cartucho con 48 mapas multijugador del estilo «Rage Wars»



CONQUER'S BFD

LA ARDILLA SE HA VUELTO GAMBERRA

¿Os acordáis de aquella ardillita simpática y tierna que iba a salir para N64 en un juego similar a Banjo Kazooie? Pues bien, después de darle muchas vueltas, Rare ha decidido cambiar por completo la orientación de juego, convirtiendo a la ardilla protagonista en un bicho de cuidado, que porta dos potentes Uzis, se emborracha y elimina a sus enemigos con su orina. Rare ha sorprendido a todo el mundo con este juego lleno de humor, lenguaje para adultos y un aire gamberro encantador. Un juego que sin duda va a romper moldes dentro del catálogo de N64.



OTROS JUEGOS PRESENTADOS:
ETERNAL DARKNESS.
KIRBY 64.
MARIO TENNIS.
MICKEY'S SPEEDWAY USA.
STARCRAFT 64.
ZELDA MAJORA'S MASK.
BANJO TOOIE
AIDYN CHRONICLES
POWER RANGERS RESCUE
PAPER MARIO
RUGRATS IN PARIS
DONALD DUCK QUACK ATTACK
MEGA MAN 64
RESIDENT EVIL ZERO

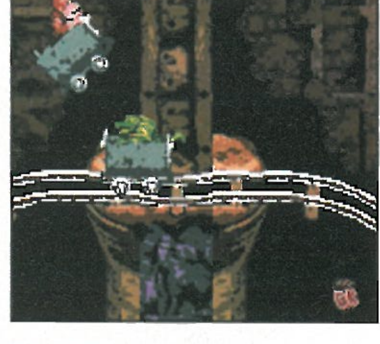
DINOSAUR PLANET

RARE MUESTRA SU AS EN LA MANGA

Aunque se trataba de un secreto a voces, este gigantesco cartucho de 512 megabits fue una de las grandes sorpresas de Rare y uno de los proyectos más ambiciosos de la compañía inglesa (que ya es decir). «Dinosaur Planet» tendrá como protagonistas a Sabre y Kristal, dos héroes que, junto a dos dinosaurios de nombre Tricky y Kate, lucharán por salvar su planeta de la extinción.
El desarrollo mezclará a partes iguales espectaculares combates con enormes dinosaurios y complejos puzzles, todo ello en un entorno de altísima calidad gráfica, como es habitual en los títulos de Rare. Aunque el vídeo que vimos mostraba que el juego se encuentra en un buen nivel de desarrollo, no se espera su salida antes de 2001.



game boy color



En la feria pudimos comprobar la calidad de este cartucho jugando a la fase de la vagoneta.

DONKEY KONG COUNTRY

IGUALITO QUE EL DE SUPER NINTENDO

Esta versión para GBC de uno de los juegos más geniales de SNES incluirá todos los niveles y personajes del original, junto a nuevos elementos, como minijuegos de bonus para dos jugadores via cable Link y pegatinas de los protagonistas que podemos imprimir con la GB Printer. Lo asombroso del tema es que Rare ha aprovechado tanto los recursos gráficos de esta pequeña gran consola que daba la impresión de que estábamos jugando al cartucho de SNES.

OTROS JUEGOS PRESENTADOS:
CRYSTALIS.
LITTLE MERMAID 2.
PERFECT SOCCER.
WARIO LOCKED.
ALIENS THANATOS ENCOUNTER
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
THE SIMPSONS
MICROMACHINES V3
AIR FORCE DELTA
WOODY WOODPECKER RACING
THE GRINCH
MONSTER FORCE
BATMAN
THE ROAD TO EL DORADO
ANIMORPHS

PERFECT DARK

TAN PERFECTO COMO EN N64

En esta versión, Joanna Dark tendrá que infiltrarse en una factoría que fabrica Cyborgs situada en la jungla Sudamericana. Lo más sorprendente es que Rare se las está ingeniando para incluir voces digitalizadas y escenas cinemáticas, además de mantener el modo cooperativo del original mediante cable Link. Una pasada, os lo aseguramos.





Es increíble comprobar como Rare se las está ingeniando para incluir un juego tan inmenso en una consola portátil. La calidad es simplemente sensacional.

Medievil 2.
El terror más divertido.

Que te encuentras a un enemigo y vas desarmadito perdido, pues te arrancas el brazo y le atizas con él en la cabeza. Que tu mano decide irse de farra y correrse una aventura por su cuenta, tú tranquilo, ya volverá. Que pierdes un ojo en el fragor de la batalla, no pasa nada, aún te quedan dos. Que alguien te arranca la cabeza y tú con estos pelos, pues bueno, ya aparecerá. Pase lo que pase, relájate y disfruta. Con Medievil 2, si no te mueres de miedo, te mueres de risa.

Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional)

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888



Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de su consola PlayStation.

MediEvil 2

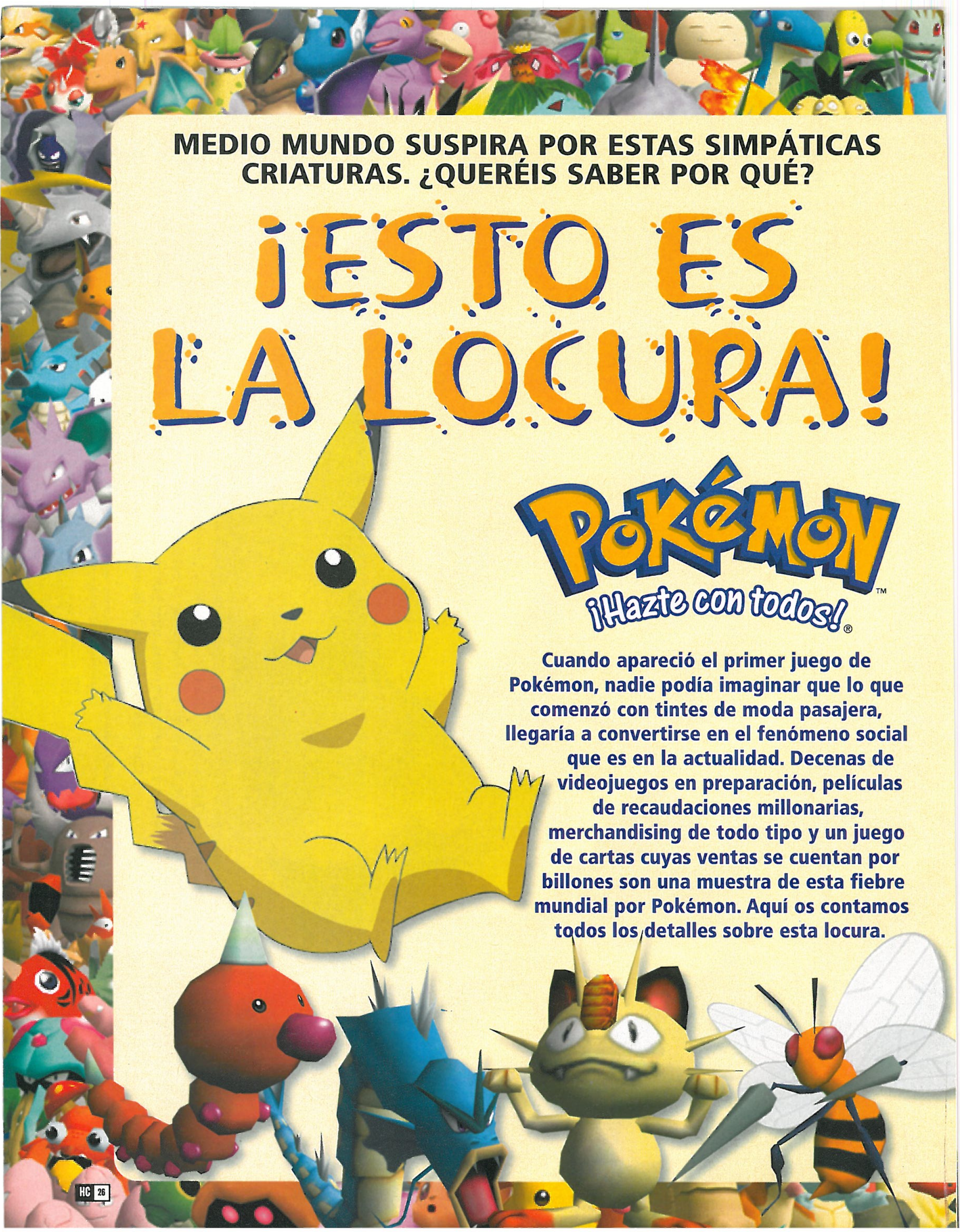
PlayStation

! 4.490 Ptas.
P.V.P. ESTIMADO

PlayStation

Todo el PODER en tus MANOS

www.playstation.es



MEDIO MUNDO SUSPIRA POR ESTAS SIMPÁTICAS CRIATURAS. ¿QUERÉIS SABER POR QUÉ?

¡ESTO ES LA LOCURA!

Cuando apareció el primer juego de Pokémon, nadie podía imaginar que lo que comenzó con tintes de moda pasajera, llegaría a convertirse en el fenómeno social que es en la actualidad. Decenas de videojuegos en preparación, películas de recaudaciones millonarias, merchandising de todo tipo y un juego de cartas cuyas ventas se cuentan por billones son una muestra de esta fiebre mundial por Pokémon. Aquí os contamos todos los detalles sobre esta locura.

UN FENÓMENO UNIVERSAL



Desde que **Mr. Ishihara**, el creador de **Pokémon**, diera vida a estas criaturas hace unos 5 años, cualquier noticia relacionada con el tema ha supuesto una auténtica **revolución social**.

Y no sólo en Japón, donde todos sabemos que estas cosas se viven con una atención especial; Pokémon **ha roto todas las barreras conocidas** hasta ahora en todo el mundo, en lo que a seguimiento incondicional por parte del público se refiere. Todo lo que aparece en el mercado y huela a Pokémon, **desaparece** en pocas horas, sea en Japón, en EE.UU. y ahora en Europa.

Conscientes del filón que tienen entre manos, la gente de Nintendo en Japón no hace más que anunciar el lanzamiento de **nuevos títulos** de Pokémon, tanto para GameBoy como para Nintendo 64.

El último de éstos anuncios ocurrió el pasado 9 de mayo: Mr. Ishihara fue el encargado de presentar en una conferencia de prensa al aire libre en Los Angeles, a los **150 nuevos Pokémon** que aparecerán en las nuevas Ediciones del juego para GameBoy, que como ya sabréis se llamarán Oro y Plata. Nombres como **Chikorita** (el que veis en la foto, con la hoja en la cabeza), **Lugia**, **Cyndaquil** y **Totodile** serán los nuevos protagonistas de unos cartuchos cuyas previsiones de ventas se elevan hasta nada menos que **10 millones** de cartuchos en los 6 primeros meses.

POKÉMON EN CIFRAS

✗ En 1999 se vendieron en Europa **2 millones de Pokémon Rojo y Azul**, 900.000 unidades más que en Estados Unidos a lo largo de 1998.

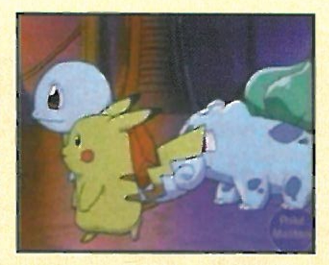
✗ Si sumamos todos los cartuchos vendidos en EE.UU. en 1999 de los juegos de Pokémon para todos los formatos, obtenemos un total de **12,2 millones**. ¡Imaginad cuando le sumemos los vendidos este año!

✗ **Desde su lanzamiento en España** y hasta el 27 de abril, se han vendido más de **medio millón** de cartuchos para GB y N64. Y esto es sólo el principio, porque Nintendo España espera alcanzar los **dos millones** para finales de año.

✗ Las ediciones **Rojo y Azul** han duplicado ya las ventas de **«Super Mario Land»**, el cartucho más vendido en España en los últimos nueve años. GB también ha visto **triplicadas** las ventas de hardware.

✗ En **Internet**, la palabra clave más utilizada a través del buscador **Lycos** es "**Pokémon**", seguida de "Dragonball" y "Britney Spears".

✗ Durante octubre de 1999, la lista de los **5 juegos más vendidos** en EE.UU estuvo copada sólo por Pokémon.



Desde su estreno, el film de Kunihiko Yuyama ha ascendido a los primeros puestos de todos los rankings.





LAS PELÍCULAS Y LA SERIE DE TV

La extensión del fenómeno Pokémon no sería completa si no hubiese invadido también las **salas de cine** de todo el mundo. Hasta el momento, han sido estrenados **3 films**, de los cuales a España hasta ahora sólo ha llegado la primera película. Como era de esperar, el éxito ha sido rotundo en todo el mundo.

El primero de los films aparecidos hasta la fecha, basado en las aventuras de Pikachu y compañía, se llama "**Pokémon: La Película**", y ha sido traída a nuestro país por Warner Sogefilm, tras haber recaudado la **histórica cifra** de 50.8 millones de dólares en los 5 primeros días de su proyección en los EE.UU, y haberse colocado en el segundo puesto de ventas en VHS (tras "La Amenaza Fantasma").

En España, la película también está batiendo récords de taquilla desde su estreno el 14 de abril, habiendo recaudado más de **750 millones de pesetas** con una cifra de 1.100.000 espectadores.

Las otras dos películas, "**Revelation Lugia**" y "**Pikachu Takentai**", por ahora sólo han sido estrenadas en Japón (como podéis imaginar, con una repercusión extraordinaria entre el público nipón). Podemos contaros algunos detalles sobre ellas para ir abriendo boca, como que en la segunda se presenta una **nueva especie** de Pokémon llamado **Lugia** (sacado de las Ediciones Oro y Plata), que según se cuenta sólo aparece cuando se juntan los tres tipos de **Pájaros Legendarios** en un mismo lugar.

Por otra parte, desde que la **serie de televisión** de Pokémon se está emitiendo en Europa, se ha convertido en el número uno de las series infantiles, con unas audiencias medias de **5 millones de telespectadores** por capítulo, y habiendo alcanzado un máximo de 8 millones en algunos episodios.

LOS JUEGOS QUE SE NOS VIENEN ENCIMA

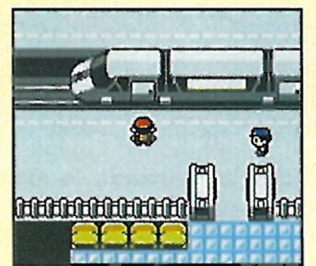
POKéMON ORO Y PLATA
GAME BOY. SEPTIEMBRE 2001.

Las **dos nuevas y esperadísimas** Ediciones del juego de «Pokémon», que llevarán el nombre «Oro» y «Plata», respectivamente, se caracterizarán por la aparición de toda una nueva legión de especies: un total de **150 Pokémon** harán su estelar aparición para cuando el juego vea la luz (durante el 2001), encabezados por el pequeño Chikorita.

El juego además presentará numerosas **novedades jugables**, como **nuevos ítems** para el protagonista, que dispondrá de un aparato que le ayudará en sus viajes, incorporando un teléfono móvil, una radio, un mapa, un reloj (muy importante, ya que **habrá Pokémon que sólo aparecerán de noche**), nuevas **Pokéballs** específicas para determinadas especies, y muchas cosas más.









POKéMON SNAP
NINTENDO 64. AGOSTO

Uno de los juegos más originales que el fenómeno Pokémon nos tiene deparados, «Pokémon Snap», nos introduce en una exótica isla habitada por **los Pokémon más bonitos y populares del mundo**. Nuestra labor, "armados" con una cámara fotográfica, será la de tratar de **captar instantáneas** de las especies que avistemos. Una vez tomadas, el profesor **Oak** se encargará de otorgarles una **puntuación** en función de su calidad, la posición del Pokémon y otros factores.



Tendremos que conseguir fotos de los Pokémon en una buena posición.



Después del paseo, habrá que revisar el carrete para que Oak nos lo puntúe.

HEY, YOU, PIKACHU
NINTENDO 64. SIN FECHA DE LANZAMIENTO

Con el nombre «Pikachu Genki Dechu» en Japón, se espera que aparezca en Noviembre de este año en EE.UU. el revolucionario juego «Hey, you, Pikachu!». Se trata del primer juego que **utilizará el nuevo sistema de control por reconocimiento de voz** para Nintendo 64, mediante el cual dar órdenes verbales a Pikachu.

En «Hey, you, Pikachu!», tendremos que cuidar y alimentar a Pikachu, realizar actividades junto a otros Pokémon, y asegurarnos de que crece feliz y contento.

El juego se venderá junto con el sistema de reconocimiento de voz, a un precio en EE.UU. de 89.95 dólares (entre **15 y 17 mil pesetas** aproximadamente), y se espera su lanzamiento en España algún tiempo después que en Norteamérica.

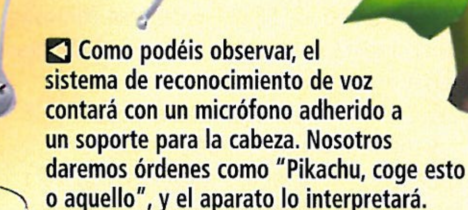












Como podéis observar, el sistema de reconocimiento de voz contará con un micrófono adherido a un soporte para la cabeza. Nosotros daremos órdenes como "Pikachu, coge esto o aquello", y el aparato lo interpretará.



POKéMON PUZZLE LEAGUE
GAME BOY Y NINTENDO 64. AGOSTO Y NOVIEMBRE

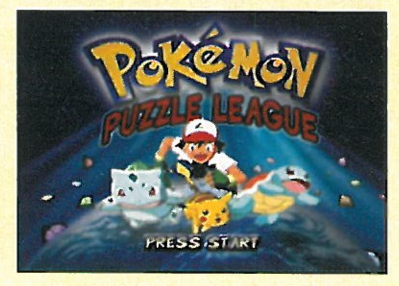
Game Boy y Nintendo 64 recibirán respectivamente, en agosto y noviembre, **sendas versiones** de un juego en el que, con una mecánica al más puro estilo de los «Tetris» tradicionales, habrá que hacer **desaparecer bloques** uniendo 3 del mismo color, pudiendo hacer combos y, en el caso de la modalidad para 2 jugadores, **enviándoselos al contrario**.

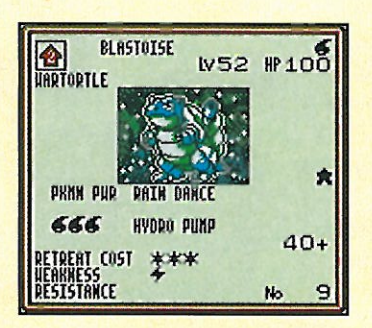
En el juego estarán presentes **todos los Pokémon** de las Ediciones Roja y Azul, así como los de las nuevas Ediciones Oro y Plata.



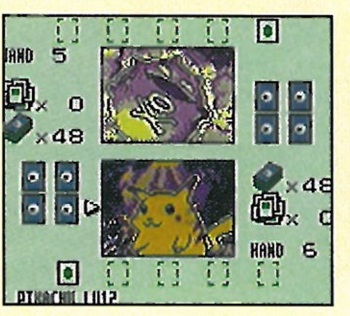


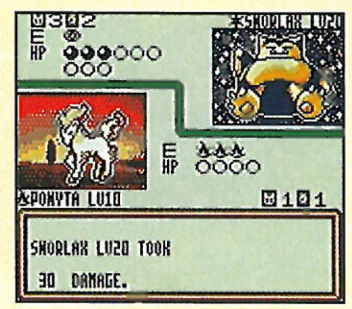












POKéMON TRADING CARD GAME
GAME BOY. DICIEMBRE

No será ni más ni menos que la versión en consola del **juego de cartas** que tanto éxito está teniendo entre los aficionados a Pokémon. Siguiendo el mismo esquema de juego, en el que hay que diseñar distintas estrategias para cada mazo de cartas, este título contendrá **18 nuevas cartas** en exclusiva, opciones para **crear más cartas** con un amigo usando el puerto de infrarrojos, en incluso **imprimirlas** mediante la GB Printer.



POKéMON PINBALL
GAME BOY. OCTUBRE

Parece que no hay género que se resista a los Pokémon, y el pinball no va a ser desde luego la excepción.

Utilizando una **PokéBall** como pelota, nuestra misión será la misma que en el resto de juegos de Pokémon, es decir, **hacernos con las 150 especies**. Para ello habrá que conseguir ciertos objetivos en cada mesa de pinball, realizando **combos**, acertando en determinadas **dianas** y otras cosas típicas de este tipo de juegos.

El cartucho, que se sumará a la creciente lista de los que incorporan el **Rumble Pak** en su propia estructura, ya está disponible tanto en Japón como en EE.UU, y en unos meses lo tendremos en nuestra Game Boy.









MERCHANDISING

TODO UN UNIVERSO SOBRE POKéMON

Seguro que muchos de vosotros habréis visto el típico peluche de Pikachu al pasar por un escaparate, o estaréis coleccionando los muñecos que regalan en cierta cadena de hamburgueserías, pero... ¿tenéis idea de hasta dónde llega el mercado de objetos Pokémon?



A nadie le sorprende ya la obsesiva **excentricidad** nipona cuando se trata de fabricar todo tipo de merchandising, pero en el caso de Pokémon su obsesión alcanza casi la locura. Y si no, leed:

No contentos con los típicos **peluches** de Pikachu, llaveros y muñequitos, ya han salido a la venta los **relojes** de Pokémon, los productos de papelería, figuritas, el **disfraz de Pikachu**, imanes, pokéballs, una colección de canicas, y otras **toneladas** más de objetos variopintos, con los que llenaríamos este reportaje sólo con enumerarlos. Incluso una conocida marca ha firmado un acuerdo para la venta de **cereales con forma de Pokémon** (¿quién no ha soñado alguna vez con comer cada día una ración de Bulbasaurs?). Todo esto sin contar los **libros** de ilustraciones, cómics, el **juego de tablero** y demás productos para **coleccionistas**. En España, por si no encontráis alguno en concreto, los juguetes están distribuidos por la compañía Hasbro.

Pero más allá de los objetos accesibles al gran público, los Pokémon han invadido hasta los **medios de transporte**, y algunos de ellos son de lo más curioso: por ejemplo, en Japón existe una **línea aérea** de Pokémon, con aviones decorados con dibujos de Pikachu y compañía. Todos los servicios que reciben los viajeros tienen relación con Pokémon: vasos, bolsas de cacahuetes... ¡hasta los baños!

Y para los más "yuppies", el **Volkswagen Escarabajo de Pikachu**, que con su tono amarillo chillón, y sus orejas y rabo, atrae las miradas de los transeúntes de Tokyo. Por cierto, ¿acaso la bocina sonará como "pikaaaaa..."?

EL JUEGO DE CARTAS

La compañía estadounidense **Wizards of The Coast**, con buen olfato para los negocios, se dio cuenta del potencial que encerraba un juego de cartas coleccionables basado en Pokémon y, con la experiencia acumulada en desarrollar el popular "**Magic**", se puso manos a la obra para crearlo. Pues dicho y hecho, desde que fue lanzado en Japón en 1996, el juego de cartas coleccionables de Pokémon ha vendido más de **tres billones** (con "b") de cartas en todo el mundo, entre el set básico y las sucesivas ampliaciones. ¡En Estados Unidos logró vender más de 250 millones de barajas en tan sólo seis meses!

Europa va por el mismo camino, ya que la mayor factoría de impresión de cartas del viejo continente, Carta Mundi (en Bélgica), produce diariamente más de **20 millones** de cartas para satisfacer la demanda, y para algunos países como Gran Bretaña, ni siquiera es suficiente, ya que las ediciones están **constantemente agotadas**. En España, los derechos de traducción y distribución a grandes almacenes corren a cargo de la Editorial Martínez Roca (concesionaria también de "Magic") y Distrimagen. En total se han vendido en nuestro país más de **10 millones de cartas** del set básico, y ya se prepara la siguiente ampliación, **Jungle**.



■ RARE

Perfect Dark

Desde las primeras noticias sobre él, pocos juegos han generado una expectación similar a la despertada por este nuevo título de Rare. Por eso viajamos hasta Seattle para ofreceros en primicia su presentación, y por eso ahora, a escasas semanas de su lanzamiento, os desvelamos las claves de su futuro éxito.



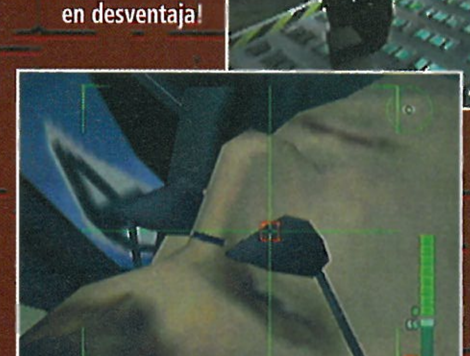
La inteligencia artificial de los enemigos os sorprenderá. ¡Sobre todo cuando salgan corriendo al verse en desventaja!

Nintendo 64

Julio

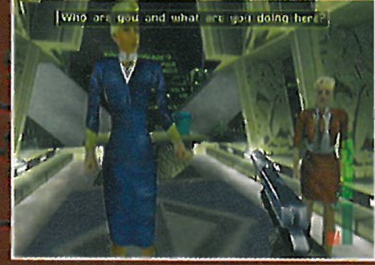
Parecía que no iba a llegar nunca. El sucesor natural de «GoldenEye», uno de los mejores shoot'em ups subjetivos jamas creados para cualquier sistema, se ha hecho de rogar durante un intenso y largo periodo de desarrollo. O más bien debemos decir de gestación, porque Rare ha cuidado a su criatura con tanta atención que no ha dejado ni un sólo detalle por pulir.

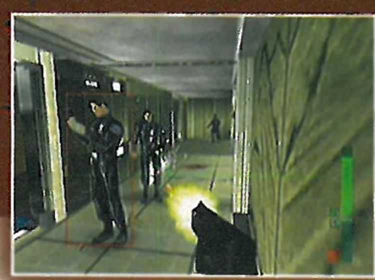
Por eso nos dejaron con la miel en los labios las últimas navidades, para mejorarlo, decían. Conscientes de que lo bueno se hace esperar, los genios de Rare, esa suerte de Midas modernos que convierten en oro cualquier ►





Si pensabais que las armas de «GoldenEye» teníen un buen efecto de zoom, mirad esta muestra del nivel de detalle que veremos en «PD».

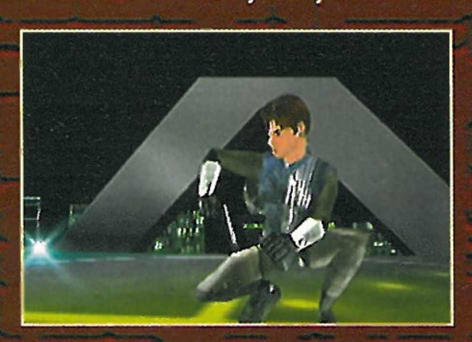


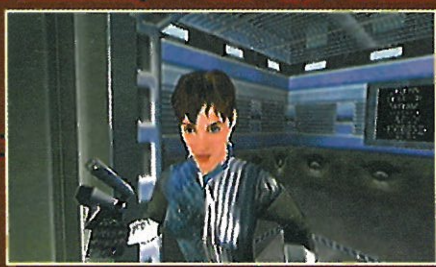


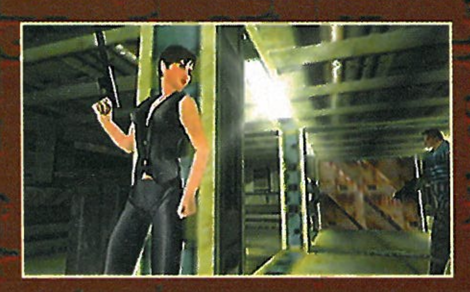
La compañía Rare es de sobra conocida desde que en los años '80 comenzara a desarrollar juegos para NES, pero anteriormente sus componentes ya habían sentado cátedra programando para Spectrum bajo el nombre de Ultimate.

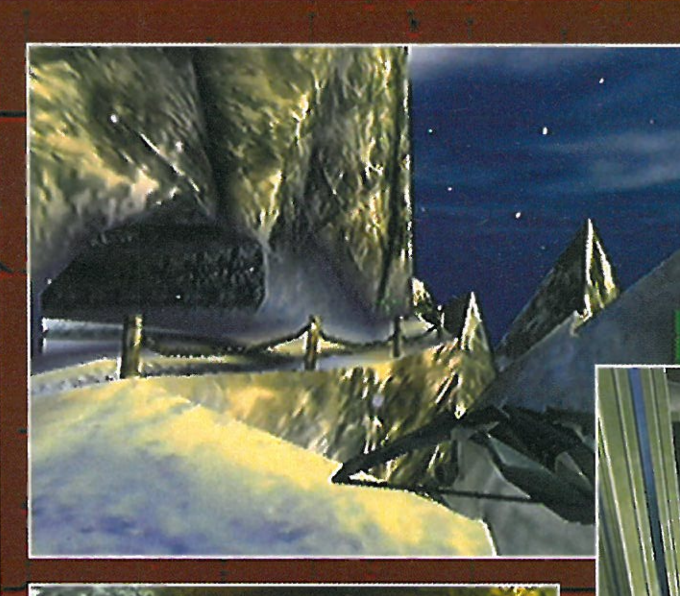
Dark... Perfect Dark

Os presentamos a Joanna Dark, una espía que viene dispuesta a hacerle sombra al mismísimo Bond y, desde luego, capacidad para ello no le va a faltar. Su apodo, Perfect, le viene de haberse graduado con los máximos honores del Instituto Carrington, organización para la que trabaja. Es la encarnación de todos los ideales del Instituto y domina todas las técnicas de infiltración y manejo de armas.









El modo en alta resolución ofrecerá unos entornos perfectamente detallados que superarán a los de cualquier otro juego del género.







Rojo, pero en pintura

El realismo de «Perfect Dark» será tan elevado que los combates mostrarán toda la crudeza de los enfrentamientos reales. Esto significa que, evidentemente, habrá un alto componente de "gore", más elevado que el que encontrábamos en «GoldenEye». Para que todo el mundo pueda jugar a «Perfect Dark» se va a incluir un modo "paintball" que sustituirá tanto los disparos como la sangre por manchas de pintura.





► juego que tocan, no han querido lanzar el cartucho hasta que todo, absolutamente todo, quedase perfecto. Había que hacer honor a su nombre.

Quedan tan sólo unas pocas semanas antes de que todos podáis sentir la inmensidad de este cartucho en vuestras casas, y nosotros, que hemos seguido igualmente expectantes su fase de creación, podemos sentirnos unos privilegiados por haber probado, ahora sí, la versión definitiva americana del juego. Estos cinco meses extra de desarrollo están sirviendo, entre otras cosas, para eliminar las molestas ralentizaciones que habíamos comprobado durante la presentación del juego en Seattle, la única mácula de importancia reseñable. Pero también se están empleando en redondear el mejor modo multijugador que hayáis probado nunca en consola alguna. Y esto es tan sólo la punta del iceberg, una parte de la increíble experiencia de juego que va a suponer «Perfect Dark». La cantidad de detalles impagables que hemos observado y que os contaremos a fondo el mes que viene, nos hace pensar que vamos a estar ante ►

De visita por el Instituto Carrington

Antes de comenzar el juego propiamente dicho, podremos dar una vuelta por el Instituto Carrington, la organización secreta a la que pertenece Joanna Dark. Allí aprenderemos las técnicas básicas para sobrevivir en nuestra difícil tarea, y de paso obtendremos una buena muestra del impresionante abanico de posibilidades del juego. ¿Queréis ser los primeros en verlo? Pues seguidnos en este instructivo paseo...

Los efectos visuales, explotados a tope

Lo primero que os llamará la atención será la potencia del motor del juego. En estas pantallas tenéis una muestra del uso que Rare está dando al Expansion Pak, explotando al máximo las luces en tiempo real, los reflejos y la solidez arquitectónica.





El cerebro en la sombra

Deambulando por las habitaciones nos encontraremos con Daniel Carrington, el fundador del Instituto y mentor de Joanna. Será el encargado de ir asignándonos las misiones, y su papel es crucial dentro de la trama.

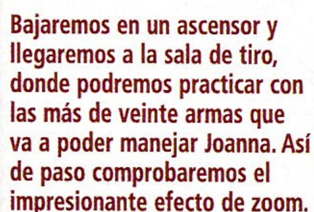


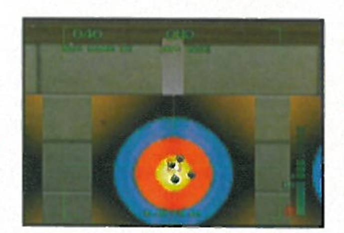
El armamento más poderoso





Bajaremos en un ascensor y llegaremos a la sala de tiro, donde podremos practicar con las más de veinte armas que va a poder manejar Joanna. Así de paso comprobaremos el impresionante efecto de zoom.





El entrenamiento holográfico



La sala de combate estará dotada de un avanzado sistema que genera hologramas de enemigos con los que entrenarnos en la lucha cuerpo a cuerpo y en el control de los movimientos.

Paseando a Miss Dark

¡Qué sorpresa! Justo cuando vayamos a entrar en el sótano encontraremos una Hovbike que se desplaza flotando sobre la superficie a altas velocidades. Es tan sólo uno de los vehículos del juego.



Los utensilios del buen espía

Todo agente secreto que se precie tendrá que saber manejar los "gadgets" más avanzados de la profesión: decodificadores para cerraduras, cámaras espías de visión de ojo de pez, controles remotos para controlar sistemas de seguridad y un sinfín de artilugios más que podremos probar en distintas mini-misiones de entrenamiento.









Nada podrá igualarlo en posibilidades multijugador

«Perfect Dark» va a ser la piedra de toque por la que se va a medir a partir de ahora esta opción. Os contaremos todos los detalles en el próximo número, pero os adelantamos que podréis jugar en modo cooperativo, en modo contraoperativo controlando a un enemigo, e incluso formar equipos con "simulants" a los que dar órdenes para eliminar al resto de jugadores.

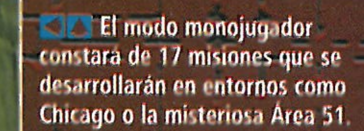




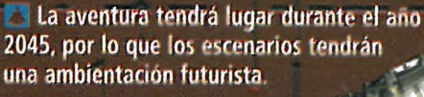








El modo monojugador constará de 17 misiones que se desarrollarán en entornos como Chicago o la misteriosa Área 51.



La aventura tendrá lugar durante el año 2045, por lo que los escenarios tendrán una ambientación futurista.

➤ el mejor juego de todos los tiempos en este género.

Ahora ya podemos concretaros con más fiabilidad detalles que os apuntamos en el reportaje del mes de febrero, como que el modo monojugador va a contener más de una hora de secuencias cinemáticas con voces y sonido Dolby Surround, que aunque no van a ser dobladas, sí estarán subtituladas al castellano. También hemos probado la práctica totalidad de los 17 niveles, diseñados con tal inteligencia y variedad de objetivos según el nivel de dificultad, que no hay dos que vayan a resultar similares.

En fin, que podríamos seguir páginas y páginas relatando lo impresionados que nos ha dejado, pero será mejor esperar al mes que viene, donde analizaremos este juego... ¿perfecto?

Lo Mejor

Absolutamente todo. Podemos afirmar desde ya que es una obra maestra.

Lo Peor

¡Que salga ya, por favor, que no aguantamos más!

Primera Impresión





■ SEGA

MSR METROPOLIS STREET RACER

Pilotar lujosos deportivos por las calles de Londres, Tokio o San Francisco es un aliciente irresistible. Pero hacerlo con la sensación de realismo que nos propone este juego para Dreamcast es ya la locura. «MSR» se perfila como la mayor obra maestra en el género de la velocidad vista hasta la fecha.

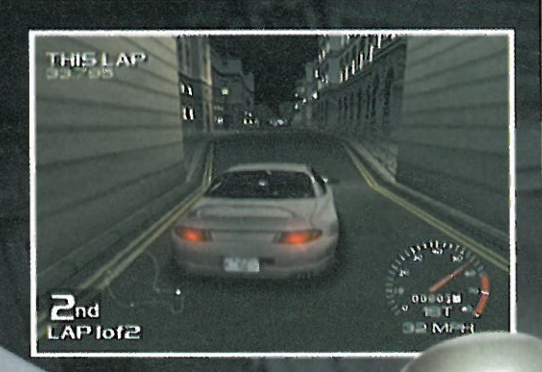
Dreamcast

Julio

Como en toda superproducción, el trabajo está siendo arduo. El juego ha retrasado su lanzamiento casi medio año, pero os podemos asegurar que la espera va a merecer la pena. Porque, como podéis suponer, tomar más de 32.000 fotos y casi 30 horas de video de las tres ciudades protagonistas del juego para luego recrear con asombrosa fidelidad cada edificio, cada calle, cada cartel, en fin, cada mínimo detalle, no debe ser tarea fácil. Y si echáis un vistazo a estas imágenes comprobaréis que el resultado de tanto esfuerzo va a ser impresionante.

Aunque el grupo de programación Bizarre Creations, con sede en Liverpool, no sólo ➤

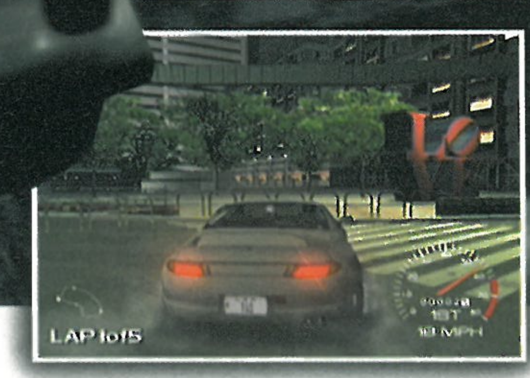






Uno de los aspectos que más nos gustado es la sensacional calidad de los efectos de luz, sobre todo en los faros de los coches.

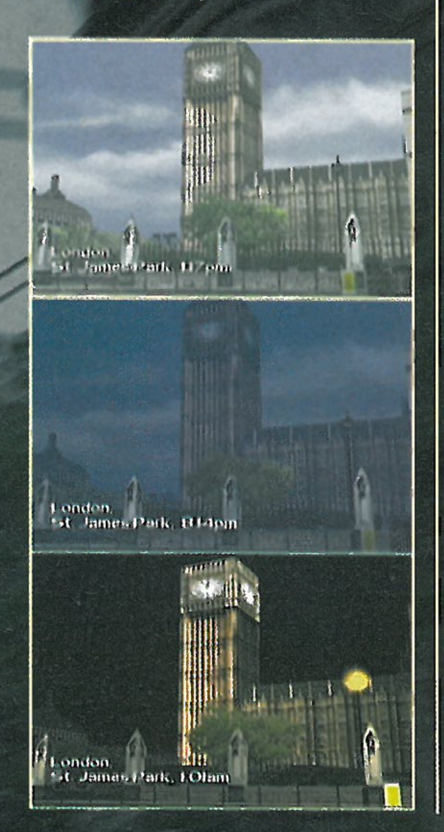




Todo un equipo de fotógrafos, diseñadores y artistas ha trabajado durante casi dos años para plasmar, como nunca se había hecho antes, los paisajes de las tres ciudades que aparecen en el juego. La fidelidad a la realidad es, sencillamente, soberbia.

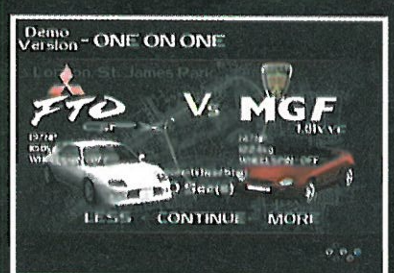
Cambios horarios

Las carreras pueden desarrollarse en cualquier momento del día, de modo que deberemos conducir por la mañana, tarde y noche en cualquiera de las tres ciudades. Resulta sorprendente el realismo con el que Bizarre está recreando la luz para cada determinada franja horaria.









El juego incluirá modelos de Mercedes, Toyota, Alfa, Honda, TVR, Rover, Renault, Mazda, Peugeot, Jensen, Ford y Mitsubishi.





► está poniendo empeño en la realización de los escenarios. «MSR» se convertirá también en uno de los mejores ejemplos de lo que puede dar de sí Dreamcast, tan sólo un año después de aparecer en el mercado. Como prueba de ello valen los más de 3000 polígonos que formarán cada vehículo o los aproximadamente 2 millones que veremos pasar cada segundo cuando recorramos las calles de las tres metrópolis que conformarán el juego.

Todo en este GD se está cuidando al máximo, y va a servir para completar, probablemente, el mejor juego de coches que haya pasado hasta el momento por una consola.

Ante una realización de tal magnitud, no pueden faltar los alicientes en forma de posibilidades. El juego ofrecerá decenas de modelos (el número está aún por confirmar) de coches reales pertenecientes a marcas como Mercedes, Toyota o Alfa Romeo, varios modos de juego para uno y dos jugadores, una banda sonora espectacular y una gama de efectos de sonido que incluso nos permitirán identificar ►

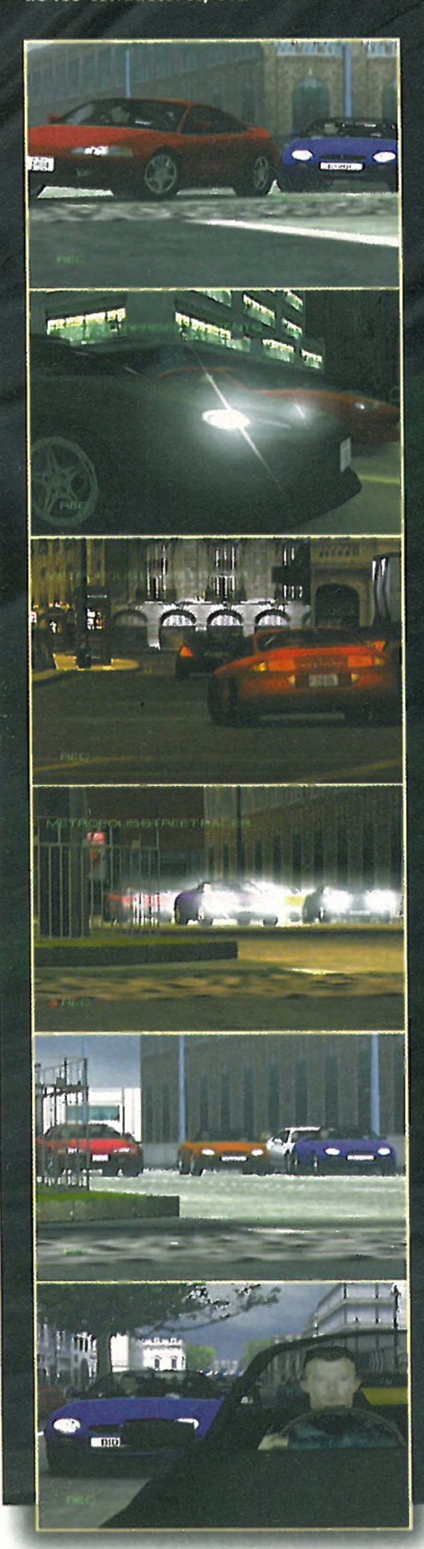


Estamos sin duda ante el juego que con mayor fidelidad va a plasmar el aspecto de las ciudades en las que transcurre el juego: Londres, Tokio y San Francisco.

■ SEGA ■ VELOCIDAD

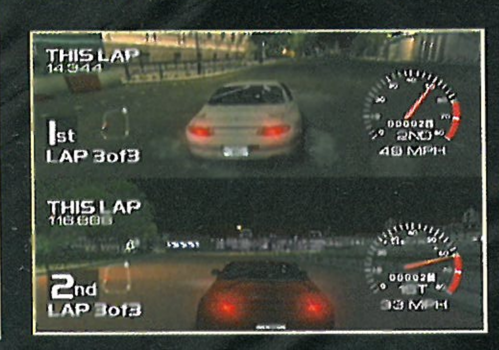
Las repeticiones

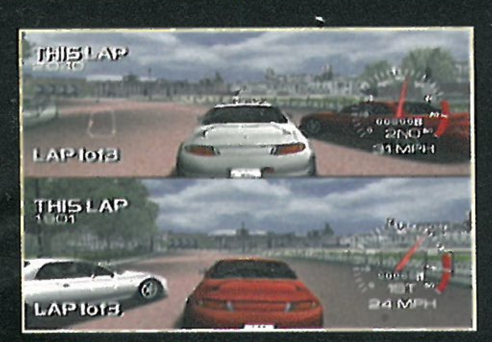
Como viene siendo habitual en los juegos de velocidad, las repeticiones de las carreras constituirán también en «MSR» algunos de los momentos más espectaculares. Diferentes cámaras, más efectos visuales, primeros planos de los conductores, etc.

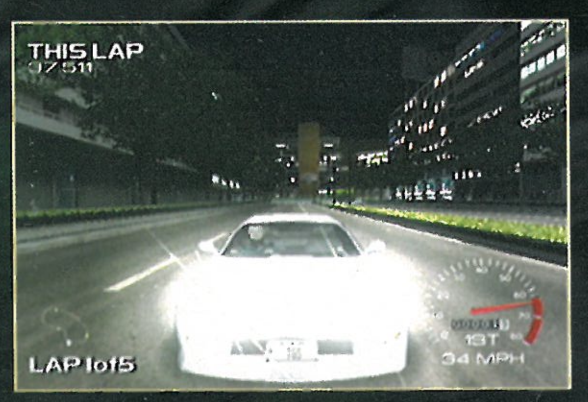


Diversión para dos jugadores

«MSR» también contará con un modo para dos jugadores, aunque todavía no se conocen las opciones o posibilidades que incluirá. Sí hemos podido comprobar que, al menos en esta versión, la perdida de calidad con respecto a los modos normales es inapreciable.







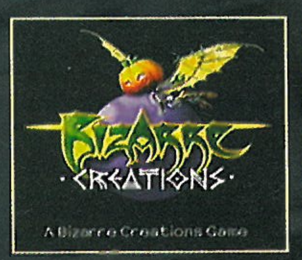
▲ Se puede optar por seis vistas diferentes, incluida ésta para mirar a nuestra espalda.



► cada vehículo sólo con oírlo. Todo esto, además de un control excepcional, suave, manejable y realista al mismo tiempo, y detalles tan atractivos como los diferentes cambios horarios y climáticos que variarán las condiciones de conducción de cada uno de los nueve (en principio) circuitos disponibles.

Este reportaje esta realizado con una versión muy prematura del juego, en la que sólo estaba disponible un coche, un par de modos de juego y faltaban casi todas las opciones y posibilidades del GD, y aún así, todos hemos quedado impresionados por su incuestionable calidad. Estamos desde luego ante el rey de la velocidad del año 2000.

Expertos en velocidad



No son precisamente nuevos los chicos de Bizarre. Ya trabajaron para Amiga, Atari y Mega Drive («Fatal Rewind») y en PSX son responsables de los dos primeros «F-1» de Psygnosis.

Lo Mejor

▲ La perfecta recreación de las ciudades.

▲ El control de los vehículos.

Lo Peor

▼ Todavía no se sabe cuantos coches incluirá finalmente el juego.

Primera Impresión 



SONY

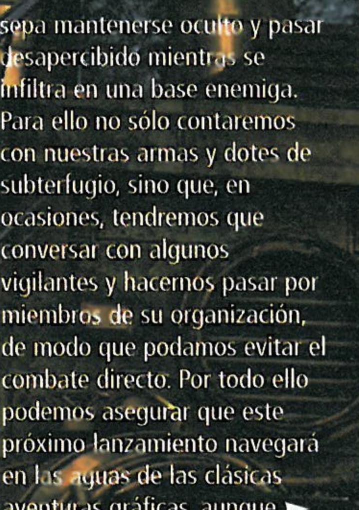
A sangre fría

Cuando aún no habíamos terminado de digerir el nuevo estilo de juego inaugurado por «Fear Effect», Sony toma el relevo y nos presenta su particular apuesta en el terreno de las aventuras gráficas de espionaje.

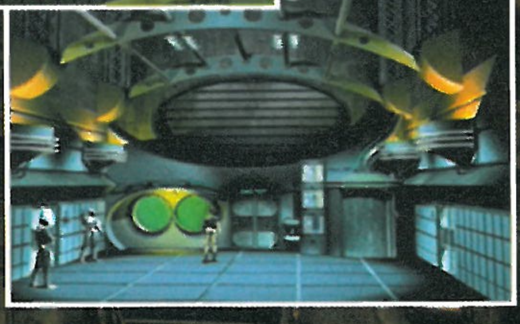
PlayStation

Julio

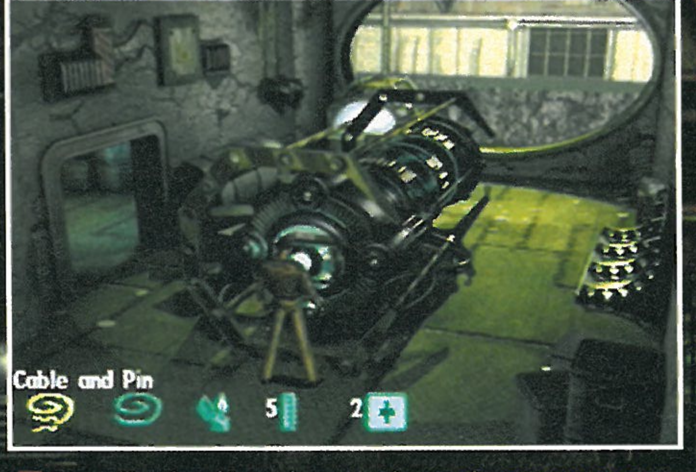
«Fear Effect» supuso el salto a las 3D de clásicos de los 16 bits como «Another World» o «Flashback», basados en superar una serie de pantallas fijas mediante una rutina de movimientos aprendidos por ensayo y error. Pues bien, parece que no va a pasar mucho tiempo hasta que veamos este nuevo planteamiento en una aventura, ya que «A Sangre Fría» será un juego de espías en la línea de los anteriores, centrado en que el jugador sepa mantenerse oculto y pasar desapercibido mientras se infiltra en una base enemiga. Para ello no sólo contaremos con nuestras armas y dotes de subterfugio, sino que, en ocasiones, tendremos que conversar con algunos vigilantes y hacernos pasar por miembros de su organización, de modo que podamos evitar el combate directo. Por todo ello podemos asegurar que este próximo lanzamiento navegará en las aguas de las clásicas aventuras gráficas, aunque ►





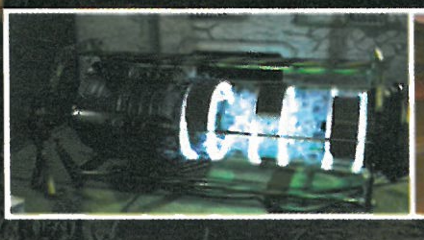


Una de las herramientas fundamentales es el disfraz, que nos permitirá pasar sin delatarnos.



Para utilizar los objetos de nuestro inventario, contaremos con un sencillo menú similar a los de otras aventuras gráficas.





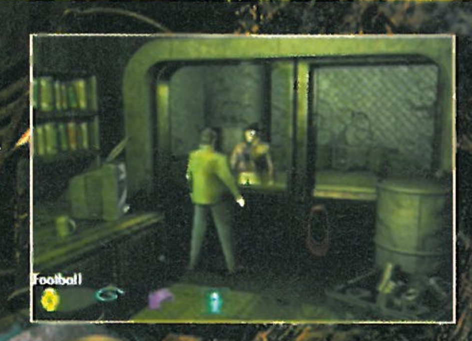




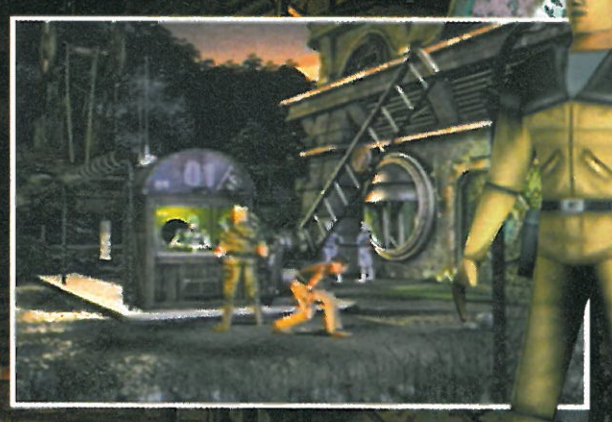
Sony se atreve ahora con un juego que se encuentra a medio camino entre las tradicionales aventuras gráficas y los clásicos de los 16 bits tipo «Flashback», aunque con una realización técnica muy superior.

A hablar se ha dicho

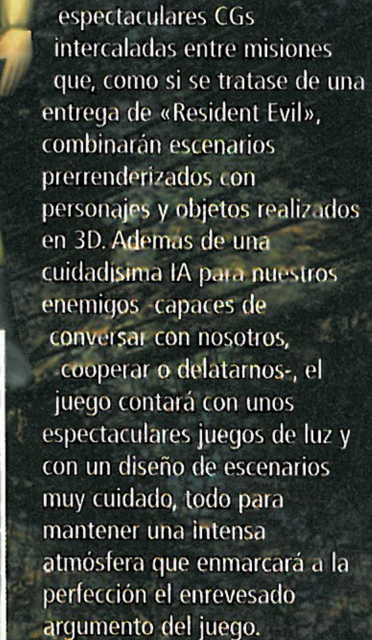
Sin lugar a dudas la opción más innovadora de «A Sangre Fría» será la conversación. En ella, en lugar de escoger una frase como en las tradicionales aventuras gráficas, podremos acceder a un menú donde seleccionar el tema, de modo que vayamos dirigiendo los dialogos a nuestro objetivo. Incluso podremos hablar de fútbol...







Pasar desapercibido será el principal objetivo de la próxima aventura de Sony, en la que nuestro arma definitiva será la astucia.





El juego contará con un buen número de personajes que intervienen en la aventura de un modo indirecto, aunque no podremos controlarlos.



Los dos Cds de que cuenta «A Sangre Fría» permiten que disfrutemos a lo largo de todo el juego de espectaculares CGs como ésta.

salpicado por escasos momentos de acción que ayudarán a mantener un ritmo tenso y equilibrado.

En lo relativo a los aspectos técnicos, «A Sangre Fría» contará con 2 CDs repletos de espectaculares CGs intercaladas entre misiones que, como si se tratase de una entrega de «Resident Evil», combinarán escenarios prerrenderizados con personajes y objetos realizados en 3D. Ademas de una cuidadísima IA para nuestros enemigos -capaces de conversar con nosotros, cooperar o delatarnos-, el juego contará con unos espectaculares juegos de luz y con un diseño de escenarios muy cuidado, todo para mantener una intensa atmósfera que enmarcará a la perfección el enrevesado argumento del juego.

Otro de los elementos innovadores será el sistema de uso de objetos, ya que permitirá utilizar un mismo item con fines diferentes según la situación, incluso dando la posibilidad de escoger entre amenazar con nuestro arma o disparar.

La enorme cantidad de personajes con los que podemos interactuar y la versatilidad de nuestro protagonista asegurarán una gran profundidad de juego, que además estará apoyada en puzzles de considerable dificultad, por lo que el título de Sony apunta a convertirse en una de las aventuras más complejas del catálogo de Playstation.

El próximo mes, con la versión definitiva en nuestras manos, os ofreceremos toda la información sobre este innovador título que viene a ocupar un puesto junto a otros lanzamientos como «Metal Gear» o «Syphon Filter».

Lo Mejor

- Poder escoger las conversaciones de nuestro personaje.
- El inteligente comportamiento de los enemigos.

Lo Peor

- Las animaciones resultan un tanto bruscas.
- Las constantes cargas.







■ PSYGNOSIS

Destruction Derbi Raw

Cuatro años han tenido que pasar desde el lanzamiento de «Destruction Derby 2» para que los chicos de Studio 33 -responsables de «F1 99»- recuperen las carreras "desguace" de Playstation, y nos brinden un compacto lleno de acción e interesantes novedades.

PlayStation

Julio

No debe resultar fácil recuperar una saga que lleva tanto tiempo inactiva, especialmente cuando sus anteriores entregas se han convertido en éxitos consumados de la serie Platinum. Quizá por eso, a la hora de programar la tercera parte de «Destruction Derby», el equipo responsable haya decidido comenzar desde cero, lo que significa un nuevo motor gráfico, que será capaz de mostrar la nada desdeñable cifra de 20 coches en pantalla a gran velocidad, y también todo un elenco de nuevos modos de juego.

Aunque el objetivo del juego sigue siendo acumular puntos por los destrozos cometidos en los coches contrarios -ahora clasificados en diferentes tipos de choque-, en «DD Raw», se hará especial hincapié en la importancia de quedar entre los primeros puestos de la carrera, convirtiendo la victoria en una tarea imposible para quienes no equilibren su conducción entre estos dos aspectos. Por otro lado, ➤



▲ Los efectos de las luces y los daños de la carrocería resultan ahora mucho más espectaculares gracias al nuevo motor gráfico diseñado para la ocasión.





Con las dos primeras entregas de la serie «Destruction Derby» convertidas en dos de los títulos más vendidos de la serie Platinum, los chicos de Studio 33 han decidido comenzar desde cero a la hora de programar esta tercera parte.

VELOCIDAD



Los modos de juego para 4 jugadores incluirán la clásica guerra de banderas o la bomba de tiempo, junto a nuevos modos, como la lucha en el rascacielos.



El diseño de los coches recordará a los automóviles clásicos de «Driver», aunque nuestro garaje será mucho mayor.





El propio juego nos irá indicando el tipo de colisión que provoquemos y los puntos que van subiendo a nuestro marcador, aunque los daños podrán observarse sobre la carrocería de nuestro coche.





también podremos notar la influencia de títulos más recientes (especialmente «Driver») en el diseño de los coches y en los destrozos de la carrocería, ya que otro de los objetivos de Studio 33 es hacer que el juego resulte gráficamente vanguardista. Esto se traducirá en una dinámica muy rápida y espectacular, con un comportamiento de los coches algo "exagerado" para que las carreras resulten aún más divertidas.

El aspecto multijugador será otra de las novedades respecto a las primeras entregas: 6 modos de juego y hasta 4 jugadores simultáneos conseguirán hacer de este compacto un lanzamiento especialmente recomendado para jugarlo en compañía.

Si todavía no estás convencido de la importancia de este lanzamiento quizá sus 25 circuitos o el nuevo modo mercenario, en que tendremos la posibilidad de ir mejorando nuestro vehículo con el dinero conseguido, te hagan cambiar de opinión sobre el último de los «Destruction Derby».

Lo Mejor

- Los modos multijugador.
- Los destrozos en los automóviles.

Lo Peor

- El control resulta un tanto duro.



Primera Impresión



■ NINTENDO

Excitebike 64

Ha pasado casi una década desde que el «Excitebike» original nos sorprendiera en NES con sus divertidas y espectaculares carreras de motos. Apercibiéndose del potencial que encerraba una adecuada actualización para Nintendo 64, la compañía Left Field Studios no se lo ha pensado dos veces y, en un tiempo récord de desarrollo, tiene casi terminado uno de los mejores juegos de motos que hayáis visto en cualquier sistema.

Cuando tuvimos por primera vez noticias acerca de esta actualización, nos llevamos una gran alegría, porque todavía recordábamos los buenos ratos pasados con este juego de carreras. Aunque con las evidentes limitaciones gráficas, «Excitebike» ofrecía una divertidísima experiencia gracias a los espectaculares saltos de las motos, pero lo que más llamaba la atención de este cartucho era su curioso editor de niveles, que pese a ser bastante básico, fue uno de los primeros que se incluían en cualquier juego.

Los programadores encargados de la versión de N64 nos habían prometido que el paso del scroll lateral a las 3D se iba a realizar sin merma alguna de la jugabilidad que caracterizaba al original, y a tenor de lo que hemos experimentado en este primer contacto con el cartucho, lo han conseguido plenamente. Os sorprenderéis cuando comprobéis por vosotros mismos la solidez de los espléndidos y variados circuitos 3D, el detalle de motos y pilotos y la espectacularidad de las carreras.

El juego conjugará un alto ►

Nintendo 64

Octubre



Esto es una muestra de la espectacularidad que vais a poder disfrutar durante las carreras. El comportamiento físico de las motos será muy real, pero manteniendo los enormes saltos del original.

Para los que no conozcáis demasiado a Left Field Studios -la compañía que está desarrollando este juego- se trata del mismo equipo que se encargó de hacer hace un año la versión para N64 de «Kobe Briant in NBA Courtside».

Como el de NES

Los chicos de LFS han tenido el detalle de incluir el juego original en el cartucho. Pero la cosa no quedó ahí, y han realizado una segunda versión 3D de «Excitebike» con circuitos en línea recta, como el de NES. ¡Qué emoción!

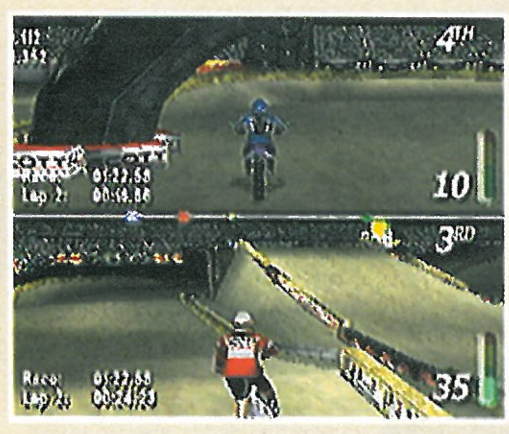








El editor de circuitos será una de las grandes bazas de «E64», porque a pesar de su gran capacidad será sencillo de usar.



El modo para varios jugadores simultáneos nos ha gustado por la ausencia de ralentizaciones, y sin merma alguna de calidad gráfica.



Esta captura es del modo en alta resolución. Como veis, la pantalla va a ser más achatada y la calidad de imagen no mejorará demasiado.



Para poder practicar los movimientos de la moto, dispondremos de un completo tutorial, aunque no estará traducido.

➤ grado de realismo en la conducción y en la recreación de los entornos, con saltos imposibles que lazarán a nuestra moto a lo más alto para poder realizar todo tipo de acrobracias mientras estamos en el aire. La manera de ejecutarlos va a ser tan sencilla como pulsar los botones C del pad mientras marcamos la dirección, pero si además pulsamos el turbo para acelerar nuestra moto durante unos segundos -otro de los detalles del original que se va a mantener- alcanzaremos aún más altura y nos dará tiempo a realizar más acrobacias.

Gráficamente hemos visto pocos juegos de este género que se vayan a poder comparar a «Excitebike 64»: podremos ver hasta ocho corredores en pantalla sin mostrar la menor ralentización, y los más de 20 circuitos distintos van a presentan todo lujo de detalles. Lo mejor de todo es que, aunque va a ser compatible con el Expansion Pak, el modo de resolución normal (del que están tomadas todas las pantallas de estas páginas) va a resultar tanto o más atractivo que el de alta resolución, ya que en este último hemos comprobado que la pantalla se achatará demasiado.

Por último, mencionar que la versión final va a incluir un adictivo modo para cuatro jugadores simultáneos y un sensacional editor de niveles que terminarán por redondear este prometedor cartucho, cuya fecha de salida, pese a no estar todavía confirmada, podría ser el mes que viene.

Lo Mejor

- Los saltos de las motos.
- El modo multiplayer.

Lo Peor

- El modo en alta resolución.

Primera Impresión 

■ KONAMI ■ RPG

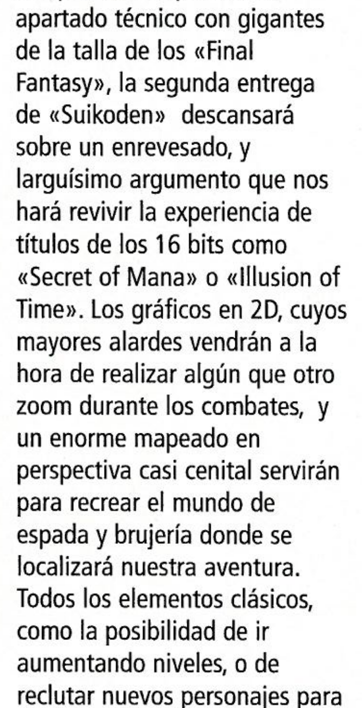
Suikoden II

Cuando PlayStation había ya iniciado con paso firme su andadura, Konami nos sorprendió con un título que seguía fielmente las premisas impuestas por la vieja escuela de juegos de rol en 2D de SNES. Muy pronto podremos continuar esta colosal aventura en una segunda parte que respetará el peculiar apartado visual de la serie «Suikoden».



PlayStation

Julio



Incapaz de competir en el apartado técnico con gigantes de la talla de los «Final Fantasy», la segunda entrega de «Suikoden» descansará sobre un enrevesado, y larguísimo argumento que nos hará revivir la experiencia de títulos de los 16 bits como «Secret of Mana» o «Illusion of Time». Los gráficos en 2D, cuyos mayores alardes vendrán a la hora de realizar algún que otro zoom durante los combates, y un enorme mapeado en perspectiva casi cenital servirán para recrear el mundo de espada y brujería donde se localizará nuestra aventura. Todos los elementos clásicos, como la posibilidad de ir aumentando niveles, o de reclutar nuevos personajes para nuestra expedición, estarán presentes en el compacto de Konami, que también contará con un considerable número de armas y objetos mágicos para ir mejorando nuestras características básicas.

A la hora de combatir, de nuevo nos vamos a encontrar con el clásico sistema por turnos, en el que, gracias a un menú, podremos escoger nuestras acciones, aunque nuestro protagonista tendrá la capacidad de realizar algunas guardias y fintas de manera automática.

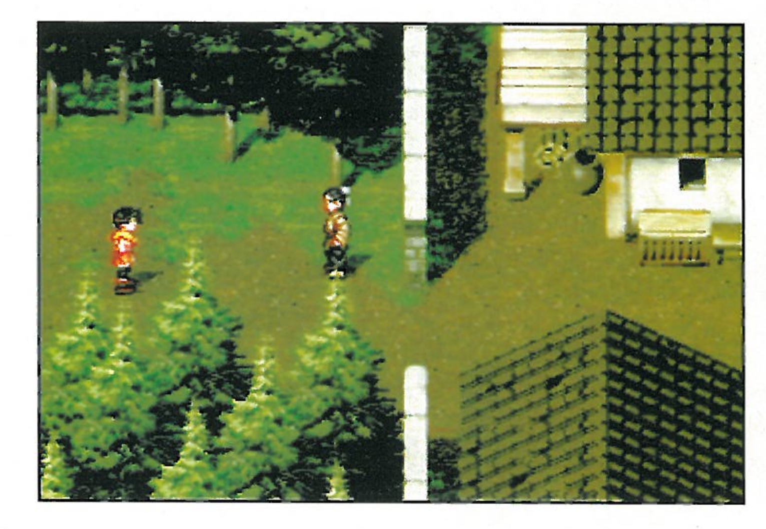
Los combates tácticos de la primera parte, que nos permitían dividir nuestro grupo en unidades especiales, y la posibilidad de hacerse con más de 100 personajes también estarán presentes en el segundo de los «Suikoden», que esta vez sí que vendrá traducido a nuestro idioma.

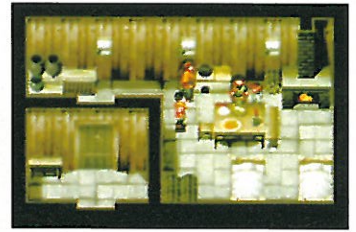


Los combates por turnos resultarán prácticamente idénticos a los del primer «Suikoden».



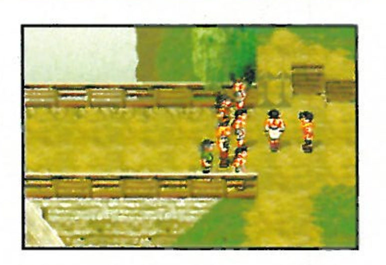
En Japón ya hace meses que disfrutan de él. Pronto haremos lo propio aquí y en castellano.







Para formar nuestro grupo, podremos ir eligiendo entre más de cien personajes distintos.





El apartado visual, un tanto atrasado para los tiempo que corren, recordará a los grandes títulos de 16 bits, igual que la primera parte.

Lo Mejor

La complicada trama que descansa tras el juego.

Lo Peor

El atrasado nivel técnico.



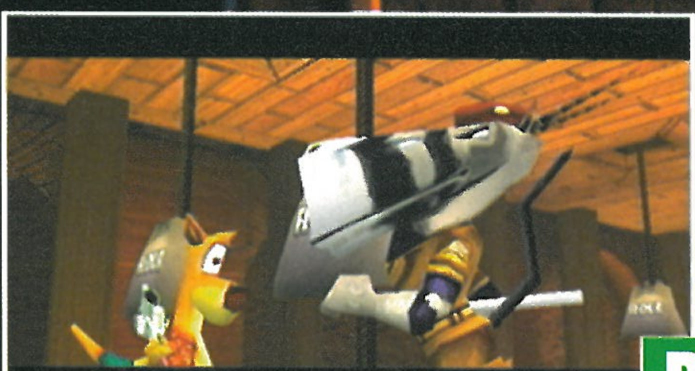


■ ACCLAIM

Fur Fighters

Viendo ese precioso osito de peluche que tienes sobre tu cama, seguro que nunca habías imaginado que estos animalillos pudieran tener una vida tan intensa como la que muestra este título, que llegará en breve a Dreamcast de la mano de Acclaim.





◄ Los Fur Fighters deberán conversar (en castellano) con algunos personajes que encontrar en el camino.

Dreamcast

Julio



«Fur Fighters» es el nombre que reciben unos pequeños luchadores de peluche (como su nombre indica claramente ¿?) que viven pacíficamente en su aldea hasta que un malévolo general decide secuestrar a las familias de seis de ellos. Por supuesto, estos seis avezados animales no van a permitir que el malo de turno se salga con la suya, por lo que se harán con su propio arsenal de armas para lanzarse a una batalla para rescatar a sus familiares.

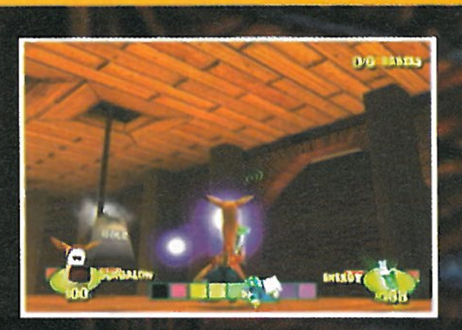
Este embrollo se traducirá en un original juego de acción y disparos en 3D (que recuerda a «Jet Force Gemini»), con un complejo control tipo «Quake», y elementos plataformeros, de puzzles, investigación e inteligencia. Vamos, que sólo le falta un modo para jugar partidos de fútbol para tocar todos los géneros...

Lo más interesante del juego es que cada uno de los seis personajes dispondrá de una habilidad especial propia del tipo de animal de que se trate (por ►

Los chicos de Bizarre Creations, mucho más conocidos por sus títulos dentro del género de la velocidad, como la saga «F1» en PSX o «MSR» para Dreamcast, serán los encargados de dar vida a estos pistoleros de peluche.











Para cambiar de personaje y poder usar su habilidad personal, habrá que buscar unas esferas especiales por el escenario.



El modo multijugador será la habitual batalla de todos contra todos en escenarios laberínticos donde el nivel gráfico no sufrirá limitaciones considerables.







El aspecto del juego será bastante desenfadado y muy detallado, con unos escenarios ante todo coloristas.

► ejemplo, el pingüino bucea, el kanguro salta más que los demás, etc.), de forma que en muchas situaciones tendremos que averiguar qué personaje utilizar y cómo hacerlo, para resolver un puzzle o pasar alguna zona. Como veis, se tratará de un juego abierto y lleno de posibilidades, donde vuestro cerebro jugará un papel importante, pero no habrá que olvidar los momentos de acción pura y dura (vamos, de los de disparar a diestro y siniestro).

Para redondear el conjunto, también habrá un modo multijugador deathmatch, que nos introducirá en unos frenéticos combates de hasta 4 jugadores que elevarán la diversión hasta límites insospechados.

Y que no os engañe su aspecto infantil, casi de dibujos animados: «Fur Fighters» será todo un juego de acción de la buena, con algunos detalles de cierta comicidad pero bastante contundente en general. Un prometedor GD que esperamos con impaciencia para jugarlo a fondo y ofreceros el correspondiente comentario.

Lo Mejor

- El vibrante modo multijugador.
- La mezcla de acción y puzzles.

Lo Peor

- El control necesita algo de práctica para dominarlo.

Primera Impresión 

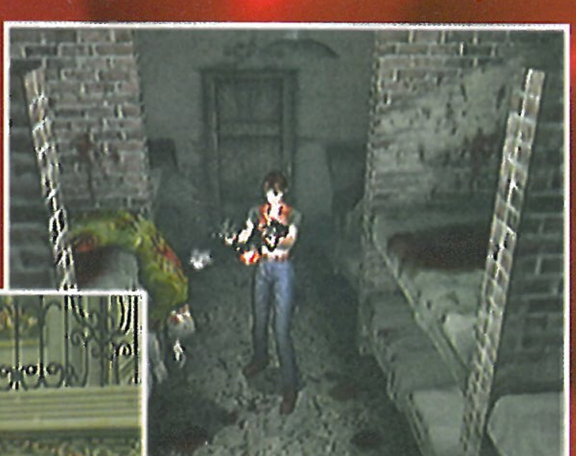


■ CAPCOM

Resident Evil Code: Veronica

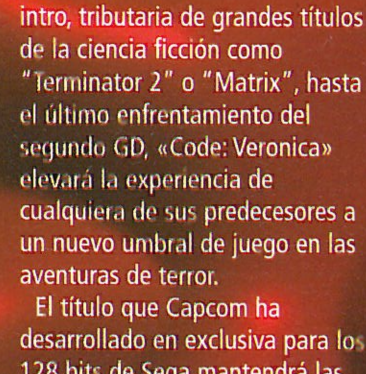
«Code: Veronica» es el primer "survival horror" diseñado expresamente para 128 bits. Su fidelidad argumental a la serie y un sensacional nivel técnico lo han convertido ya en todo un éxito de ventas en Japón y en USA, y muy pronto los usuarios de DC de nuestro país podremos adentrarse en el que promete ser el mejor exponente de la serie de Capcom.

Una de las novedades será la posibilidad de controlar un arma con cada mano, e incluso disparar a dos objetivos diferentes.



Dreamcast





Desde la soberbia secuencia de intro, tributaria de grandes títulos de la ciencia ficción como "Terminator 2" o "Matrix", hasta el último enfrentamiento del segundo GD, «Code: Veronica» elevará la experiencia de cualquiera de sus predecesores a un nuevo umbral de juego en las aventuras de terror.

El título que Capcom ha desarrollado en exclusiva para los 128 bits de Sega mantendrá las premisas que tan popular han hecho a la serie, pero con un nivel técnico acorde con la capacidad de la consola de última generación. Además de construir los escenarios de manera totalmente tridimensional (adiós a los gráficos renderizados) e incluir efectos de luz en tiempo real, el cúlmen de los "survival horror" incluirá detalles de extraordinaria calidad, como distorsiones provocadas por el agua, niebla o la estela de algunos focos de luz.

En cuanto a la trama del juego, ésta se desarrollará después de la huida de las calles de Raccoon con que terminaba la segunda parte, y continuará con la búsqueda de Chris Redfield por parte de su hermana Claire. Además servirá como presentación de un nuevo personaje, Steve Burnside, que junto con todo un ejército de criaturas y los gemelos Ashford, ►

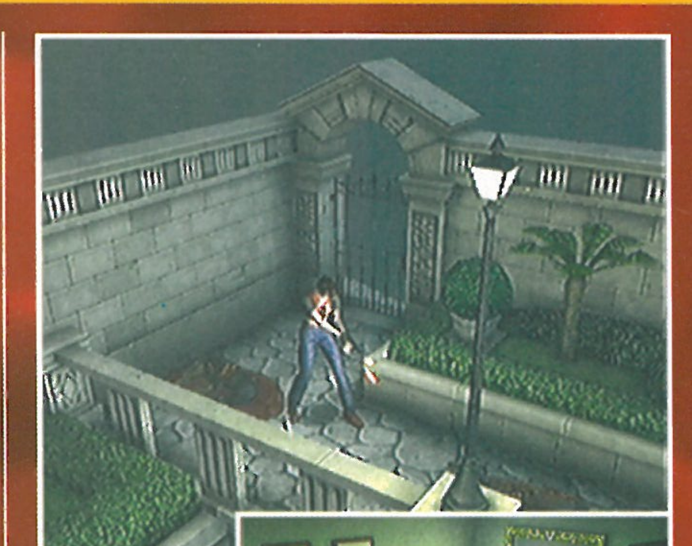
«Resident Evil. Code: Veronica» es ya el quinto título que aparece bajo el sello de la serie de terror de Capcom, y el primero que ha sido desarrollado en exclusiva para una consola de última generación.

Clásicos menús

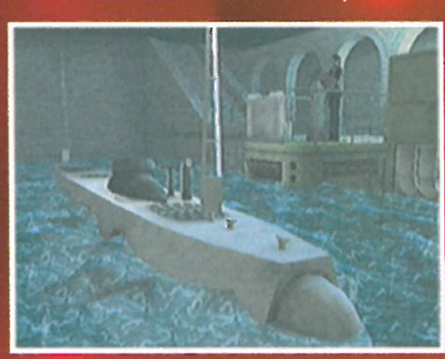
El sistema de juego no ha variado en absoluto sobre los anteriores juegos de la serie. Tanto es así que incluso el mapa o los menús para seleccionar objetos son exactos a los que ya pudimos ver en las primeras entregas.







En los momentos más avanzados del juego, también podremos controlar a Chris Redfield o al joven Steve.



A lo largo de los 2 GDs tendremos que trasladarnos a diferentes partes del mundo, ya sea en avión o en submarino.



➤ herederos de Umbrella, complicarán aún más el argumento.

A través del más largo de los juegos de la serie, tendremos que cruzar las dependencias de una isla europea, la base submarina de Umbrella, un emplazamiento en la Antártida e incluso la mansión del primer «Resident Evil», escenarios todos ellos infestados, por supuesto, de nuestros buenos amigos los muertos vivientes.

Como ocurría con anteriores entregas, una vez superado el juego tendremos la oportunidad de disfrutar de nuevos modos con más personajes (algunos rescatados de la primera parte) y diferentes vestimentas, e incluso, por primera vez, podremos jugar la aventura en primera persona, como si de un "shoot ´em up" se tratase.

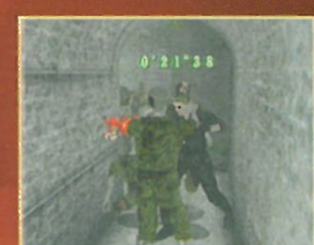
«RE. Code: Veronica» también contará con un nuevo catálogo de puzzles, algunos casi convertidos en minijuegos -en la línea de los que ya mostraba «Dino Crisis»-, y recopila elementos de los anteriores, como enemigos finales a los que tendremos que derrotar en sucesivas ocasiones para continuar con nuestro avance.

El mes que viene podremos disfrutar de la versión definitiva del que, sin duda será, el mejor «Resident Evil» que ha pasado por cualquier consola.









Modos ocultos

Una vez superado el juego, tendremos la oportunidad de jugar un nuevo recorrido con los personajes ocultos, vestuarios alternativos para Claire, e incluso una perspectiva tridimensional en primera persona. Nuestra puntuación dependerá de la munición utilizada y del tiempo transcurrido.

Lo Mejor

- La soberbia realización técnica.
- La duración del juego.

Lo Peor

- La persistente niebla en algunas estancias.

Primera Impresión 

■ KONAMI ■ ESTRATEGIA/RPG

Vandal Hearts II

PlayStation
Julio

La secuela de uno de los juegos de estrategia más famosos se acerca a PlayStation, en una entrega con acentuado carácter "Wargame" y enormes posibilidades de diversión.



El mapeado contará con numerosas localizaciones, y algunas de ellas serán aldeas o posadas donde comprar armas y objetos.

Aprovechando el excelente momento que están viviendo los juegos de rol, los chicos de Konami nos brindan la continuación de uno de los títulos que mejor ha sabido combinar dos de los géneros más demandados en Playstation, el RPG y la estrategia.

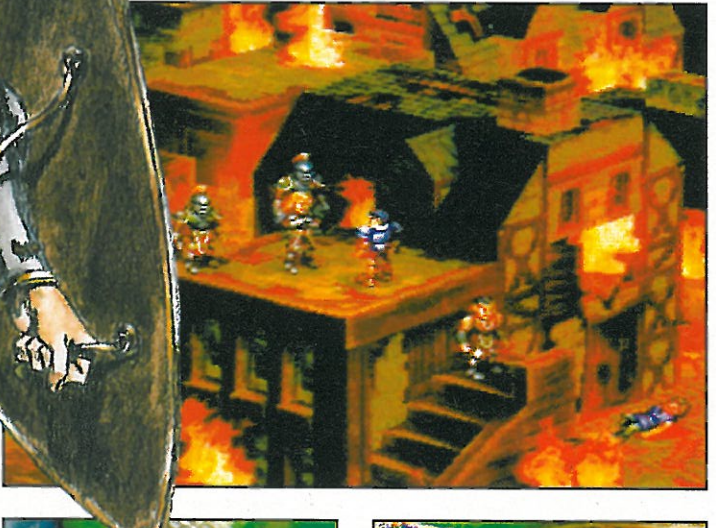
En esta secuela, la trama nos llevará a un mundo de fantasía donde el rey Lagore acaba de ser vilmente asesinado por su esposa, la reina Agatha, y el amante de ésta, el Cardenal Ladorak. Esta miserable conspiración provocó la coronación de Ladorak, que junto a su ejército de élite no ha hecho más que sembrar el caos en las aldeas de este apacible mundo.

Bajo este singular argumento, nuestra misión consistirá en tomar el control de un valeroso grupo de rebeldes, que al igual que ocurría en la primera entrega, irán desde los convencionales arqueros hasta los más poderosos hechiceros.

La acción se desarrollará en unos mejorados escenarios 3D, que esta vez contarán con una resolución gráfica muy superior a la que vimos en su antecesor.

En lo referente al sistema de juego, conservará intacto su inigualable estilo de juego de tablero, consistente en mover a nuestros guerreros por zonas limitadas del escenario, siempre mediante los correspondientes turnos.

Además, tanto la inteligencia de los enemigos como el número de objetos disponibles sufrirán un ligero aumento, elevando de este modo la dificultad de este prometedor compacto.



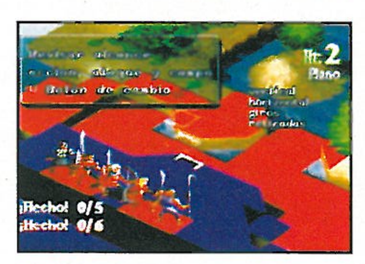


Los personajes presentarán ahora un aspecto más vistoso y sólido que en la primera entrega.



La batalla por la conquista del puente será apasionante, debido a la ajustada dificultad y larga duración.





Este campo luminoso nos dará a conocer la limitación de movimientos de cada personaje.



Lo Mejor

- La resolución gráfica de los personajes y escenarios
- El juego estará traducido a nuestro idioma

Lo Peor

- La lentitud en los tiempos de carga

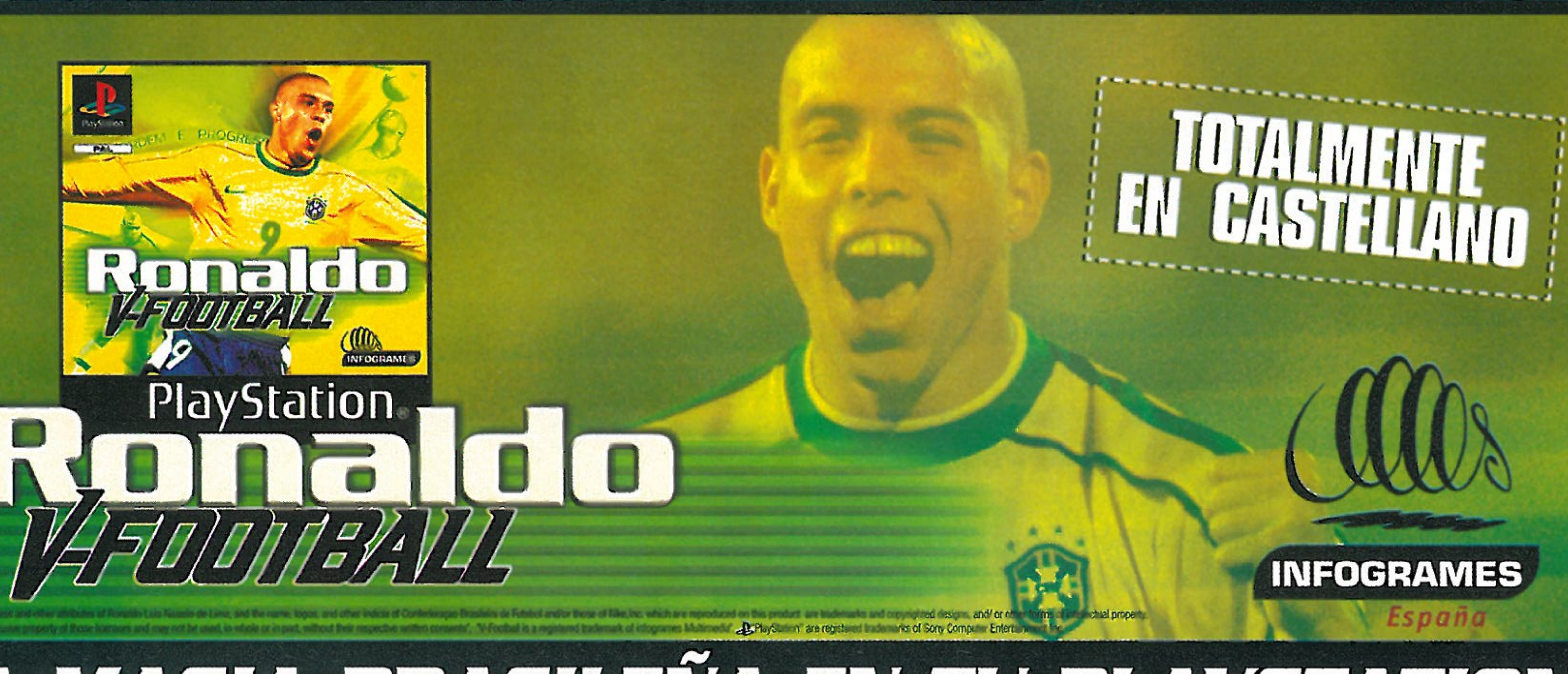
Primera Impresión 

Juega al Auténtico Fútbol Brasileño

1 : Disparo de chilena







LA MAGIA BRASILEÑA EN TU PLAYSTATION



■ DEPORTIVO

All Star Tennis 2000

PlayStation

Julio

Desde que hace casi un año Namco nos obsequiara con un simulador del noble deporte de la raqueta, los usuarios de PS nos habíamos visto privados de un nuevo juego de tenis. El sello francés Ubi soft ha decidido poner fin a esta situación y dentro de unas semanas sacará a la venta «All Star Tennis», un título que apunta muy buenas maneras.

Aunque aún no contamos con la versión definitiva, la verdad es que «All Star Tennis 2000» promete convertirse en uno de los mejores simuladores de este deporte que hemos tenido la ocasión de probar en nuestra consola. No se trata sólo de que cuente con 32 de los mejores jugadores del mundo, o que nos dé la oportunidad de competir en todo tipo de terrenos con hasta 3 amigos más... Sin duda, será el impresionante nivel de detalle alcanzado en todos y cada uno de sus aspectos el encargado de redondear a este título como un gran simulador.

Desde la tiza que salta del terreno con el bote de la pelota en la raya, hasta las repeticiones a cámara lenta o las animaciones de los tenistas, todo resulta de una gran calidad y pone de manifiesto el ►



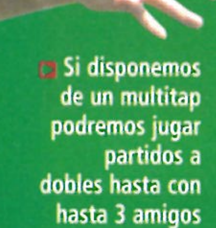
Uno de los puntos fuertes serán las geniales animaciones de los tenistas al golpear la pelota. Sin duda, el apartado gráfico de este juego rayará a gran altura.







■ UBI SOFT



Si disponemos de un multitap podremos jugar partidos a dobles hasta con hasta 3 amigos más.





El juego nos dará la posibilidad de controlar a 32 tenistas sacados de los mejores puestos de la ATP y la WTA.

► enorme interés que los señores de Ubi han puesto en la realización de este juego.

Tampoco este prometedor simulador se quedará corto en cuanto a modos de juego, y aunque no contará con todos los torneos del circuito internacional, nos ofrecerá la posibilidad de competir en tierra batida, hierba o pista sintética en diferentes partes del mundo, ya sea de modo individual o a dobles.

Otro de los puntos fuertes de este juego será la velocidad de su desarrollo, ya que el ritmo de los partidos resulta muy ajustado a la competición real, e incluso veremos cómo los jugadores se agotan, gritan en la voleas más fuertes o se arrojan al suelo cuando no llegan a un pelota cruzada. Y eso sin olvidarnos de algunas reacciones de lo más "humano" que experimentarán los tenistas al final de cada punto, como lanzar la raqueta al aire o saludar al público.

Muy pronto podremos ayudar a nuestra selección en la final de la copa Davis... eso sí, desde casa y con nuestra PlayStation.

Lo Mejor

El enorme realismo de los partidos.

Lo Peor

Algunas animaciones resultan un tanto bruscas.

Primera Impresión 

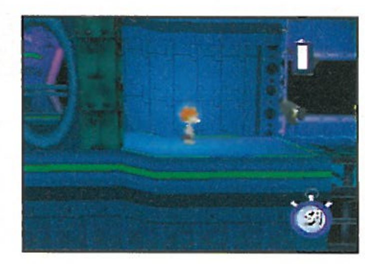
■ THQ ■ AVENTURA

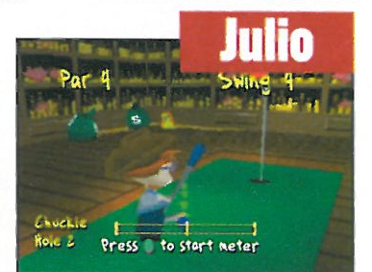
Rugrats Studio Tour

La pandilla de mocosos más popular de los últimos tiempos prepara su vuelta a las consolas con una divertida aventura tridimensional dirigida a los más pequeños de la casa.

PlayStation

Julio





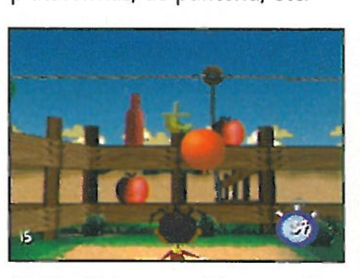


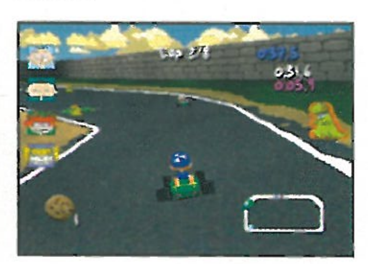
En esta ocasión los protagonistas de la popular serie de dibujos animados "Rugrats, Aventuras en pañales" se verán metidos en un buen lío cuando pierdan unas llaves mientras realizan una visita a unos estudios de cine. Para encontrarlas tendrán que recorrer varios platós donde se están rodando películas de piratas, del oeste, del espacio...

Aunque el núcleo central de la aventura consistirá en explorar en un entorno tridimensional cada uno de estos escenarios, lo cierto es que no se trata de un sólo juego, sino de muchos juegos en uno. En cada una de las ambientaciones antes mencionadas podremos participar en diferentes minijuegos, desde un partida de minigolf hasta una carrera de karts, pasando por juegos de plataformas, de puntería, etc.

El nivel de dificultad de todas las pruebas será muy bajo, como era de esperar en un juego claramente dirigido al sector infantil, y además para cada una de ellas se ofrecerá una secuencia animada en la que los protagonistas explicarán en detalle los controles y el sistema de juego.

De momento hemos notado ciertos problemas con la cámara que pueden hacer el control algo confuso para los más pequeños, además de que todavía no está decidido si el juego será traducido a nuestro idioma.





Este título propondrá un montón de pruebas diferentes, todas ellas dirigidas hacia los más pequeños.

Primera Impresión 

■ CAPCOM ■ LUCHA

Street Fighter III World Impact

Dreamcast
Julio

La sobrada capacidad de DC para soportar conversiones directas de recreativa se pondrá otra vez de manifiesto con este juego, que nos ofrecerá la recopilación de los dos últimos títulos de la mítica saga de lucha de Capcom.





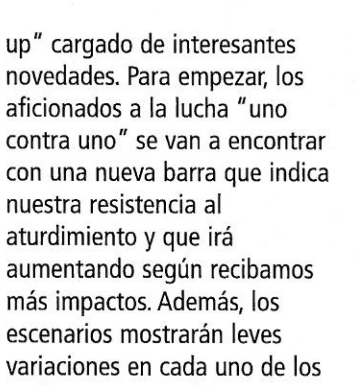




Tras innumerables versiones de «SF II», Capcom da un giro a la serie de lucha más famosa de todos los tiempos y nos acerca las dos primeras versiones de «Street Fighter III» reunidas en un solo GD para Dreamcast. Una línea estética muy similar a la serie "Alpha", y un grupo de luchadores completamente nuevos, entre los que tampoco faltarán clásicos como Ryu o Ken, enmarcarán un "beat ´em up" cargado de interesantes novedades. Para empezar, los aficionados a la lucha "uno contra uno" se van a encontrar con una nueva barra que indica nuestra resistencia al aturdimiento y que irá aumentando según recibamos más impactos. Además, los escenarios mostrarán leves variaciones en cada uno de los asaltos, como cambios climatológicos o la rotura de partes del mobiliario, y todo para conseguir un nivel de detalle sin precedente en un arcade de lucha en 2D, tanto que incluso podremos observar el movimiento de las ropas en cada golpe.

Por lo demás, la posibilidad de escoger nuestros golpes especiales y la segunda barra de energía para ejecutar "magias", que ya vimos en «SF Alpha 3», han dado el salto a los 128 bits para acompañar a estas dos versiones que añaden personajes, escenarios y velocidad al juego original.

Sin duda, la fidelidad a la recreativa y la excepcional realización técnica, convertirán a «SF W Impact» en uno de los títulos más importantes de la lucha en 2D para la consola de Sega.



El GD ROM incluirá las dos primeras versiones de «Street Fighter III» que aparecieron en los salones recreativos, con nuevos personajes y mayor velocidad.



Los luchadores estarán realizados siguiendo la misma línea estética de la serie "Alpha".

Lo Mejor

El apartado visual y la velocidad de los movimientos.

Lo Peor

No puede competir en número de personajes con otros títulos similares.

Primera Impresión 

SIEMPRRRE POSITIVO NUNCA NEGJATIVO











Imagínate un fútbol sin presidentes, sin violencia, sin mercenarios, sin ruedas de prensa, sin reventa y sin aburridas tácticas. Quítale al fútbol todo lo que le sobra y tendrás World Wide Soccer Euro Edition: las mejores selecciones de la Eurocopa 2000, regates, remates, goles, jugadas, paradas, entradas, espectáculo... Fútbol total captado desde distintos ángulos de cámara y con los mejores gráficos que jamás hayas visto en un soccer game.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492





■ INFOGRAMES ■ VELOCIDAD

Wacky Racers

Hasta ahora, si exceptuamos el nefasto «Pen Pen Tricelon», Dreamcast no tenía ningún representante de los juegos de "carreras locas" en su catálogo. Pero parece que por fin hemos encontrado a los protagonistas ideales para inaugurar el género: nada menos que a los entrañables personajes de los "Autos Locos".



Pedro Bello, Penélope Glamour, Pier Nodoyuna... os suenan, ¿verdad? Éstos eran los protagonistas de la serie de animación "Autos Locos", los mismos que pronto se embarcarán en un divertido juego de velocidad para la consola de Sega.

Esperábamos con impaciencia que alguien se atreviese con el estilo «Mario Kart» en Dreamcast, ya que las carreras llenas de items, circuitos imposibles y alocada diversión eran la asignatura pendiente de los 128 bits, pero por fin parece que los personajes de Hanna-Barbera están dispuestos a protagonizar un juego a la altura de la nueva consola.

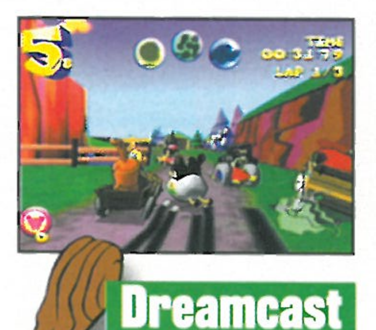
Sin lugar a dudas, será su original apartado visual lo primero que nos llamará la atención, ya que no sólo se ha respetado el aspecto de dibujo animado de los extraños vehículos -calcados a los de la serie-, sino que su comportamiento en carrera, sus choques, vuelcos y esa "sensación elástica" también aparecen reflejados en la versión jugable.

La construcción de circuitos tampoco se alejará de los cánones marcados en televisión, con la particularidad de ocultar rutas alternativas que faciliten nuestra tarea. Además, el modo multijugador para 4 jugadores y los alucinantes efectos sonoros estarán a la altura de las circunstancias, convirtiendo a este título en una de las apuestas más interesantes de los próximos meses en el terreno de la velocidad.

Pero por si esto fuera poco, el GD nos sorprenderá con la inclusión de algunos personajes y circuitos ocultos, encargados de alargar aún más la diversión. Aquellos chalados y sus locos cacharros arrancarán sus motores, y más de una sonrisa, el mes que viene en nuestra consola.... Y ahí vienen!









Los modos multijugador serán los más divertidos del juego, como suele ser habitual en este género.

Dreamcast

Julio

Lo Mejor

- La fidelidad a la serie de dibujos animados.
- Jugarlo en compañía.

Lo Peor

- El control se vuelve confuso en algunas ocasiones.

Primera Impresión 























SEGA

Con Dreamarena Fantasy Football 2000 podrás convertirte en el mejor seleccionador de Europa. Para participar, regístrate en Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast, entre el 15 de Mayo y el 10 de Junio y forma un equipo escogiendo entre los 352 jugadores que compiten este verano en la Eurocopa. Si tu alineación resulta ganadora, un amigo y tú viajaréis a Colombia para presenciar la Copa América.



Dreamarena Fantasy Football 2000

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

Preestreno

■ NINTENDO

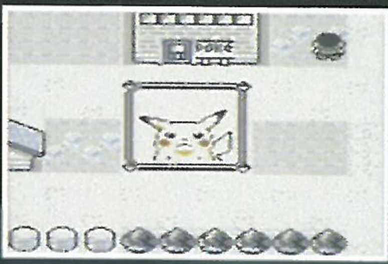
Pokémon Edición Amarilla

Sin duda, el estandarte del fenómeno Pokémon en todo el mundo es el entrañable Pikachu. Pero muchos jugadores tuvieron que sudar sangre para hacerse con él en las dos primeras Ediciones, ya que no era precisamente el Pokémon más sencillo de conseguir. Con esta Edición Amarilla se acabó ese problema, pues Pikachu es su protagonista.

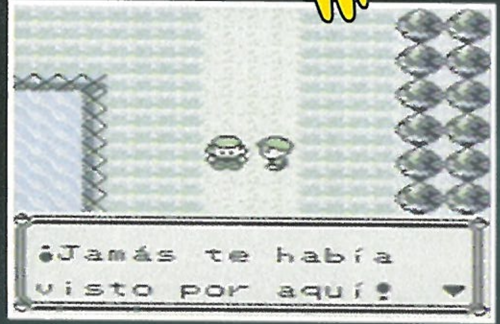


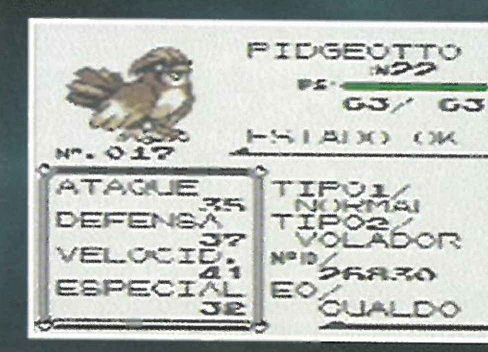
Julio





Al hablar con Pikachu, la expresión de su cara nos indicará su estado de ánimo. Aquí no parece muy contento...





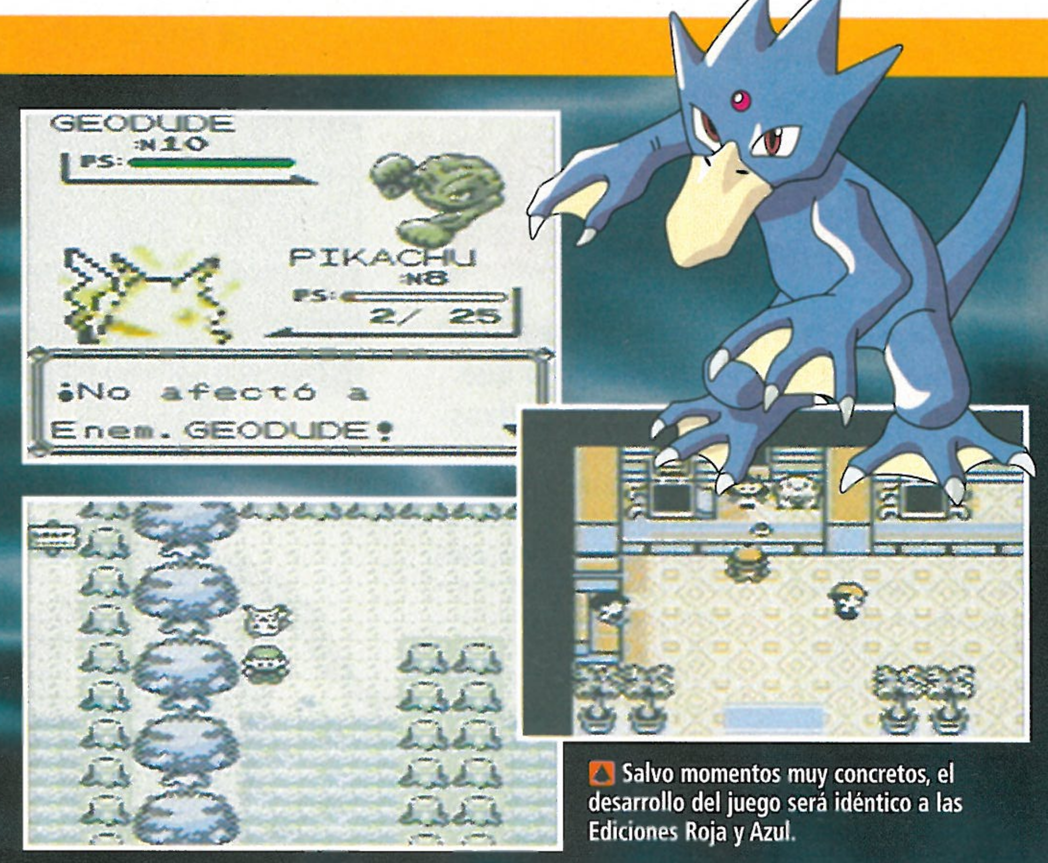
Pero, ¿qué es lo que ofrece esta Edición especial de Pokémon? Pues bien, básicamente se trata del mismo juego que ya pudimos disfrutar en las versiones Roja y Azul, pues el desarrollo y el sistema de juego en general son exactamente iguales. De hecho, los cambios más relevantes se limitan a una ligera modificación del argumento, para adaptarlo a la serie de TV y al necesario protagonismo de Pikachu.

Por si acaso aún queda alguien que no tenga aún muy claro de qué va esto de los Pokémon, en esta Edición (y en las otras), el objetivo es recorrer todo el mapeado en busca de las 150 especies de Pokémon que existen. Cada uno se atrapa de un modo distinto, ya sea capturándolos en batallas, evolucionando a los que ya tengamos, o intercambiándolos con otra Edición del juego, en el caso de los que no aparezcan en nuestra versión.

En las Ediciones Roja y Azul, al inicio del juego el profesor Oak nos daba a elegir nuestro primer ➤

La descomunal campaña de marketing que rodea al fenómeno Pokémon, encabezada por el popularísimo Pikachu, ha conducido a Nintendo a crear esta astuta edición del juego que también está alcanzando cifras de ventas escandalosas en USA y Japón.

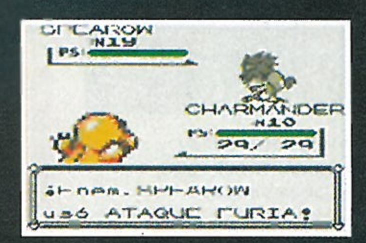
■ RPG



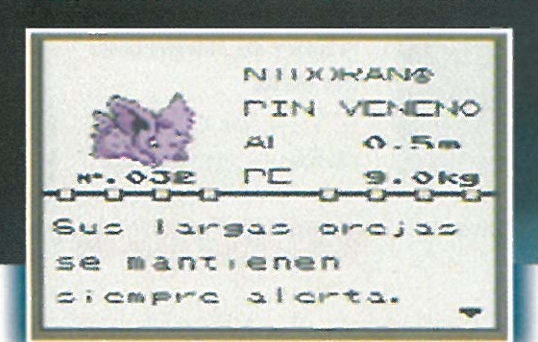
Salvo momentos muy concretos, el desarrollo del juego será idéntico a las Ediciones Roja y Azul.

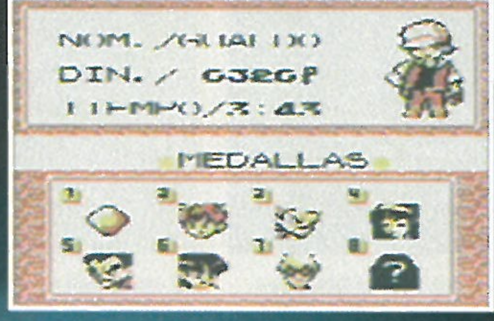
Mientras posea algún punto de energía, el pequeño Pikachu nos seguirá de forma visible por todo el mapeado.





En la Edición Amarilla tampoco se encontrarán disponibles los 150 Pokémon.





➤ Pokémon entre 3 especies posibles para comenzar a jugar. Sin embargo, ahora se nos entrega directamente a Pikachu, advirtiéndonos de que no le gustan las Pokéball, por lo que nos seguirá a pie durante toda la aventura. Atentos a lo que ésto significa: hay que tener en cuenta que en la Edición Amarilla, Pikachu no podrá ser intercambiado por ningún otro Pokémon, y además habrá que cuidar su estado de ánimo para asegurarnos de que crezca feliz; para ello, podremos hablar directamente con él, y mediante la expresión de su cara sabremos si está contento, enfadado, o simplemente dormido, por poner algunos ejemplos.

Pero esta no es la única novedad de «Pokémon Edición Amarilla». El juego también dispondrá de algunas innovaciones en el aspecto técnico -como la renovación gráfica de los personajes en las pantallas de batalla- tanto en lo referente a los líderes de los gimnasios como a los propios Pokémon, que ahora mostrarán un aspecto más detallado.

Para terminar, sólo queda decir que este cartucho será compatible con la GameBoy Printer, con lo podremos imprimir imágenes de los Pokémon y de sus datos desde la Pokédex.

De modo que los numerosos fans del pequeño Pikachu tendrán, desde el mes que viene, un nuevo producto para pasarlo en grande con estos irresistibles personajes.

Lo Mejor

▲ Tener a Pikachu desde el principio.

Lo Peor

▼ El 90% del juego es igual a los Pokémon Rojo y Azul.

Primera Impresión 

■ THQ ■ AVENTURA

Tomb Raider

Tras habernos deleitado con sus aventuras en PlayStation y Dreamcast, la explosiva Lara Croft llegará a Game Boy Color en un cartucho que tendrá en su argumento y apartado técnico sus principales atractivos.

La aventura portátil de Lara es ya casi una realidad. Y para tan importante ocasión Eidos no se está limitando a convertir cualquiera de las anteriores entregas de PlayStation. Así, va a preferir tentarnos con un argumento original y diseñado expresamente para esta entrega, en el cual se nos invitará a investigar la misteriosa muerte del malvado Quatex, cuyo espíritu fue condenado a permanecer en el interior de un cristal que se encuentra oculto en un remoto templo del Amazonas.

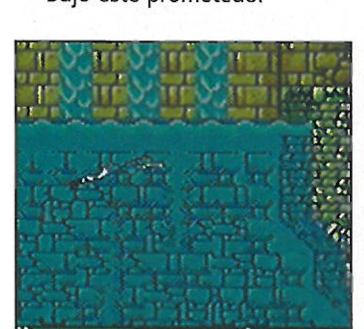
Bajo este prometedor argumento, nuestro objetivo será superar una serie de extensos niveles en los que tendremos que enfrentarnos a un sinfín de peligros, desde hordas de criaturas poseídas hasta una extensa gama de trampas mortales.

Además, esta nueva joya de Eidos contará con una serie de imágenes en "alta resolución", que tendrán como objetivo enlazar el argumento de los diferentes niveles.

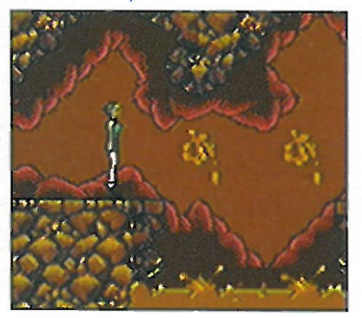
En el plano jugable, este nuevo «Tomb Raider» seguirá apostando por el mismo estilo que sus predecesores: ya sabéis, la resolución de puzzles y los saltos constantes serán la tónica a seguir para completar cada uno de los numerosos niveles que esconde este cartucho.

En este sentido, la realización técnica brillará a gran altura, mostrando en todo momento un asombroso diseño de los personajes y escenarios, teniendo en cuenta, eso sí, las posibilidades técnicas de la consola portátil de Nintendo. Pero no todo quedará ahí, ya que junto a estas virtudes técnicas y gráficas, también contará con unos sensacionales efectos sonoros a la altura del resto.

En fin, que este estreno de Lara en Game Boy Color parece que va a estar a la altura de las circunstancias y muy pronto vamos a poder disfrutar de una nueva y apasionante aventura.



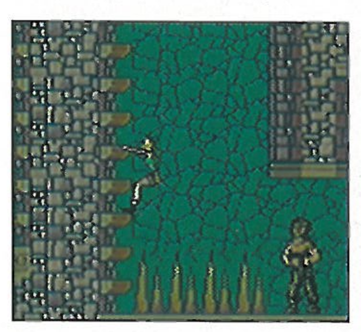
En este cartucho Lara también podrá demostrar sus innatas habilidades para la natación y el buceo.



Como veis, a pesar de su reducido tamaño la bella Lara mantiene sus encantos.

Game Boy Color

Julio



La nota de humor la pondrán estos enemigos, que no dejan de recordarnos al mismísimo Rambo.



Al igual que en PlayStation, Lara deberá ir activando palancas para desbloquear el acceso a nuevas zonas.



Accediendo al inventario, encontraremos objetos vitales para avanzar en esta aventura.



Lo Mejor

- El debut de nuestra querida Larita en Game Boy.
- La asombrosa resolución gráfica y los movimientos.

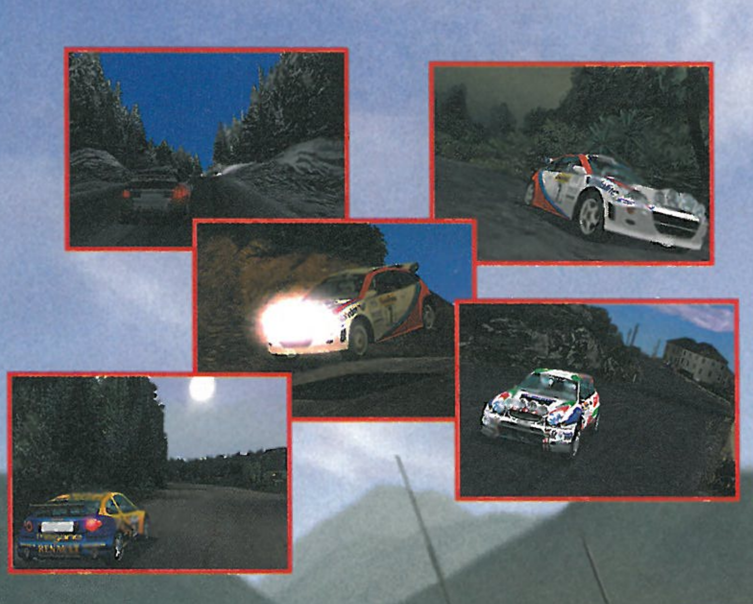
Lo Peor

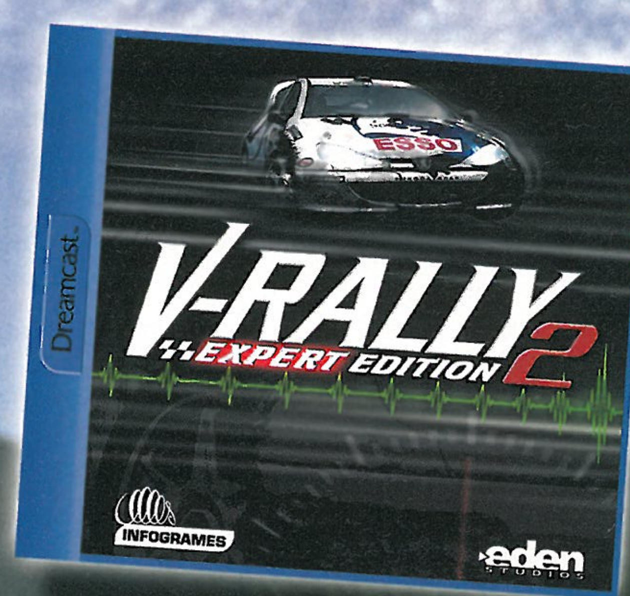
- El sistema de guardar partidas no nos convence

Primera Impresión



V-RALLY 2 EXPERT EDITION





POTENCIA SIN LIMITE PARA TU DREAMCAST

También disponible en PlayStation y próximamente en PC CD



Distribuido por:

INFOGRAMES España

■ INFOGRAMES ■ ACTION/RPG

Silver

Dreamcast
Agosto

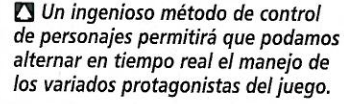
Si os atraen las historias de espada y brujería, este nuevo juego de Infogrames os va a entusiasmar. En PC, formato del que proviene, cosechó un gran éxito durante el año pasado, y esta versión para Dreamcast no va a desmerecer en absoluto del juego original.

En este juego nos encontraremos con un Action/RPG de argumento de corte clásico que nos situará en la imaginaria tierra de Jarrah, donde un malvado hechicero llamado Silver gobierna con mano de hierro. Su última ocurrencia ha sido la de raptar a todas las mujeres del país, incluida Jennifer que, por desgracia para él, es la esposa del protagonista del juego. David, que así se llamará nuestro héroe, tendrá que recorrer para liberarla más de 300 localizaciones mientras busca ocho orbes mágicos que le permitirán lanzar conjuros, imprescindibles para poder hacer frente a Silver.

La historia, como podéis ver, no va a ser un dechado de originalidad pero, por contra, el sistema de juego sí va a incluir novedades muy interesantes. Su excelente aspecto gráfico, como veis por las pantallas, recordará mucho al de la saga «Final Fantasy» para PlayStation, con escenarios renderizados sobre los que se superpondrán personajes de aspecto "deformed" enfundados en flamantes armaduras.

Aunque al igual que la famosa saga de Square también hará incapié en los combates, éstos se desarrollarán totalmente en tiempo real y de una manera muy especial: dejando presionado un botón del pad, con el stick analógico pasaremos a controlar los movimientos del arma de David, que realizará distintos tipos de estocada según la dirección en que lo movamos. Un sistema dinámico que, junto a la gran variedad de escenarios, nos va a proporcionar una buena experiencia rolera dentro del catálogo de Dreamcast.





Un ingenioso método de control de personajes permitirá que podamos alternar en tiempo real el manejo de los variados protagonistas del juego.

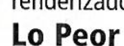




Como en todo juego de rol que se precie, podremos recolectar multitud de ítems y nuevas armas.



La historia comenzará con el rapto de todas las mujeres de Jarah a manos del ejército de Silver.





Lo Mejor

El original sistema de combate en tiempo real y la altísima calidad de los fondos renderizados.

Lo Peor

Esperamos que la interfaz de acceso a los ítems se mejore respecto a la de PC.








Aperitivos
Plato Principal
Hazte el amo de la carretera con los supercoches Porsche de todos los tiempos.
Abróchate el cinturón dentro del 996 para vivir la experiencia más emocionante del nuevo milenio.
Participa en el "Modo Acción" y disfruta de una dosis de adrenalina, o compite como si fueras un Piloto de Élite de Pruebas.
Elijas el plato que elijas será un banquete.


PC CD

PlayStation

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PORSCHE
www.needforspeed.com

NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000

■ CRAVE ■ DEPORTIVO

Tony Hawk's Skateboarding

Continúan las conversiones a DC de títulos consagrados para las consolas de 32 bits. Esta vez le ha tocado el turno a «Tony Hawk», que vuelve con su simulador de "skate" y algunas mejoras acordes con los 128 bits.

Dreamcast

Julio







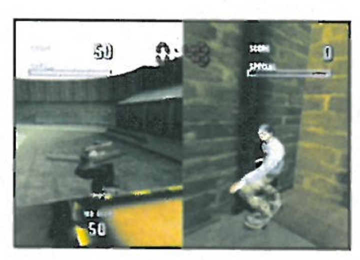
Cuando nadie esperaba que un juego de skateboarding pudiera dar tanto de sí, «Tony Hawk» sorprendió a propios y extraños con un sistema de juego sencillo, pero lleno de posibilidades, y un apartado técnico digno de los lanzamientos más potentes.

Casi un año después, y con versiones para todas las consolas de por medio, la estrella del patinaje se decide a entrar en Dreamcast haciendo gala de una imagen retocada para esta consola.

Mayor suavidad en los movimientos (que seguirán disfrutando de las excelentes animaciones de versiones anteriores), unos gráficos de mayor resolución y, sobre todo, la inclusión de algunos detalles como la sangre producida por las caídas o los efectos en el agua, servirán para dar la bienvenida al patinador a la consola de Sega.

Por lo demás, los modos de juego, que incluyen partidas multijugador a pantalla partida, y el sistema de ir atravesando niveles a medida que consigamos superar varias pruebas por pista, se mantendrán intactos. Igual pasará con la excepcional banda sonora compuesta por temas de conocidos grupos de "Hip Hop".

Muy pronto los aficionados al deporte callejero podrán recibir este título, casi un aperitivo antes de que llegue el originalísimo «Jet Set Radio».



El modo para dos jugadores estará ahí para probar quién de los dos se mueve mejor por las calles.

Primera Impresión 

■ SEGA ■ PLATAFORMAS

Super Magnetic Neo

Dreamcast recibirá en breve la visita de Neo, un curioso robot con cabeza de imán que tratará de hacer las delicias de los más pequeños de la casa en un simpático plataformas.

Dreamcast

Julio

La compañía Genki está dando los últimos retoques a una nueva incorporación al género de las plataformas dentro del creciente catálogo de Dreamcast. Aunque antes de nada debemos decir que «Super Magnetic Neo» no viene a competir con «Sonic» y compañía, sino que pretende hacerse un sitio entre los más pequeños de la casa. Lo más original de este juego es precisamente el protagonista que le da nombre, porque Neo no es otra cosa que una especie de imán con patas al que se le ha encomendado la tarea de velar por la seguridad del parque Pao Pao. Y es que se avecina nada menos que una invasión de extrañas y alocadas criaturas, y para detenerla vamos a necesitar sus poderes magnéticos que le permiten adherirse a metales, de los que os contaremos más cosas el próximo número.

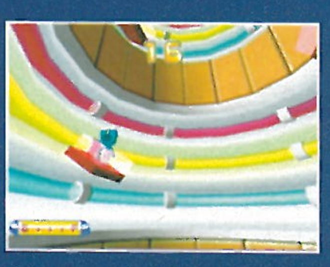
Gráficamente, contará con bonita apariencia visual gracias al colorido y original diseño de personajes y escenarios totalmente 3D. Por lo que hemos podido comprobar, la llegada del simpático Neo será bien recibida por los "peques", porque promete ser divertido y no demasiado complicado.



Con su campo de fuerza, Neo podrá librarse de los enemigos.



Desde esta sala, podremos acceder a todos los niveles que componen este compacto.





Para acceder a las fases de bonus habrá que completar los niveles en un tiempo límite.

Primera Impresión 



Consola: Dreamcast **Compañía: Sega**

Tan real, que sentirás el asfalto

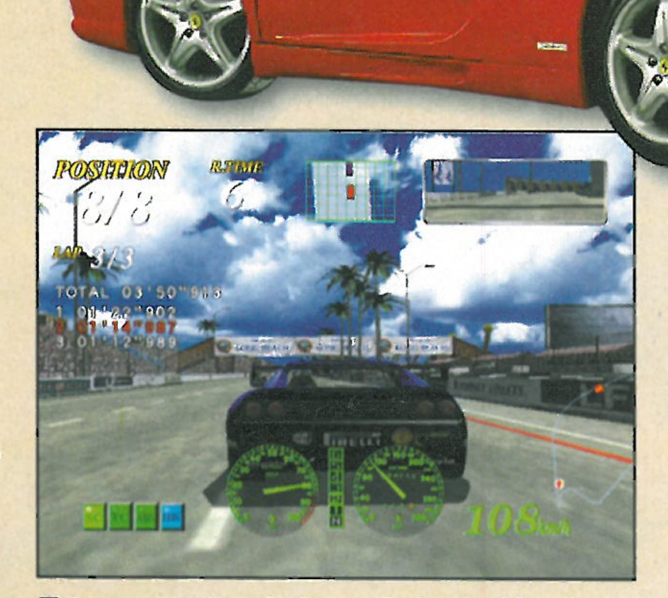
Cada producción del maestro Yu Suzuki supone un paso adelante en el mundo de los videojuegos. Después de demostrar de lo que es capaz moviendo los hilos de «Shenmue», regresa a Dreamcast con el simulador de conducción más lujoso de todos los tiempos: «Ferrari 355».

Ferrari 355

El arcade

Una máquina de la escudería Ferrari

El interés demostrado por AM2 a la hora de recrear las sensaciones que se viven conduciendo un Ferrari, llevó a los ingenieros de Sega a construir una cabina con tres pantallas en las que se desarrollaba la acción de manera simultánea. Al tiempo que aparecía este dispositivo, se diseñó una máquina más pequeña en la que se mantenían intactos el control y la maniobrabilidad del simulador original, pero en la que se había reducido considerablemente el campo de visión de los pilotos. Pues bien, será esta versión "reducida" la que pronto podrán disfrutar los usuarios japoneses de Dreamcast, gracias a una fidelísima conversión que ha sido considerada por sus creadores como un "simulador real, más allá de un simple juego de coches". Por supuesto, el volante, los pedales, y la palanca de cambios del original están siendo sustituidas por los controles analógicos del pad de DC, sin que por ello se vaya a hacer más complicado controlar a esta auténtica "bestia" de la carretera.



Aunque no cuente con las dos pantallas laterales del arcade, el aspecto de este simulador va a seguir siendo impresionante, gracias a un apartado gráfico superior a todo lo visto anteriormente.













El coche

Una montura de lujo

El potencial de la placa Naomi está puesto al servicio de la simulación perfecta de uno de los deportivos de lujo más potentes del mercado. Con un excelente apartado gráfico que sirve para no descuidar ni uno sólo de los detalles de esta máquina, sin duda los elementos sobresalientes son el diseño y comportamiento del vehículo. La inercia sobre los diferentes terrenos, la aerodinámica y la respuesta del motor están siendo cuidadosamente revisados para que se reflejen de un modo similar en el juego. Además, el coche no estará diseñado como un solo bloque, sino que los polígonos se han entrelazado para mostrar diferencias notables en las partes del coche a medida que impacte sobre la carretera.





La conducción

Más que juego, pura conducción real

El propio Suzuki ha dicho de «F355»: "quienes disfruten con los juegos de coches, que se decanten por «GT2000» o por «Ridge Racer V», pero quienes disfruten con los coches tienen en «Ferrari 355» un juego a su medida". Además de simular a la perfección los incidentes en carrera, el juego presentará la posibilidad de correr contra oponentes humanos para aumentar la emoción, ya sea en pantalla partida, vía Link cable o gracias a las opciones de Internet. Por otro lado, los seis circuitos que aparecerán en el juego de AM2 representan a un nivel casi fotográfico sus homónimos del campeonato del mundo, sin mostrar ningún tipo de problemas en la generación del horizonte. El único elemento que se resentirá es el número de coches disponibles, ya que esta calidad sólo está pudiendo alcanzarse reduciendo nuestro garaje a un solo modelo.







Después de arrasar en los salones recreativos, «Ferrari 355» se traslada a Dreamcast con una conversión tan espectacular y realista como el original, y con el inconfundible sello de Yu Suzuki



El equipo de desarrollo AM2, con Yu Suzuki a la cabeza, está convirtiendo el sueño de cualquier amante de los coches en realidad: está consiguiendo trasladar al corazón de Dreamcast las sensaciones producidas al conducir un impresionante deportivo de lujo. Y ésta es una tarea sólo al alcance de un genio.

Consola: Nintendo 64 Compañía: Nintendo

¡Ventaja para Mario!

El fontanero más famoso de la historia de los videojuegos se está destapando como un gran deportista, como lo demuestra la nueva aparición que tiene preparada para Nintendo 64. Se trata de otro juego deportivo, en este caso la versión 64 del antiguo juego de tenis para Game Boy.

Mario Tennis 64



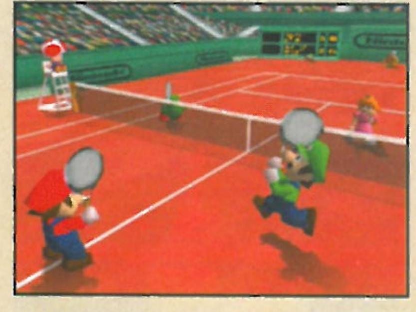
El juego

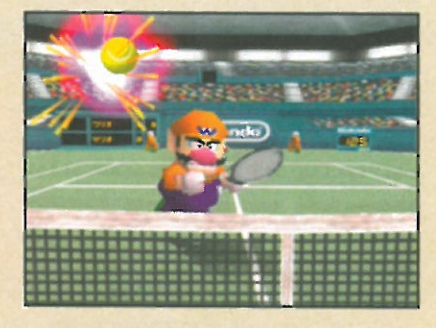
¿Compatible con Transfer Pak?

Como corresponde a los títulos firmados por la mano de Miyamoto, «Mario Tennis 64» pondrá nuestra disposición un buen número de modos de juego, que explotarán en todos los frentes las cualidades jugables de este título.
Con casi toda seguridad se incluirán un modo para hasta 4 jugadores en la misma pantalla, donde la diversión alcanzará sus cotas más altas.
Y, aunque aún no hay nada confirmado, se rumorea la posibilidad de que «Mario Tennis 64» sea compatible con el periférico de moda en Nintendo, el Transfer Pak, sobre todo por el reciente anuncio de que Nintendo tiene en fase de preparación una nueva versión de «Mario Tennis» para Game Boy Color...

El modo estrella del juego será, sin duda, el modo para 4 jugadores simultáneos, puesto que la capacidad de diversión de los juegos de Mario es ampliamente conocida.

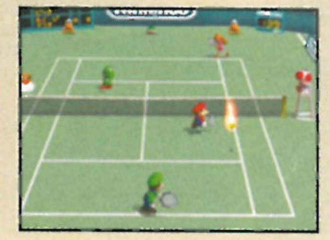














Aunque el aspecto gráfico seguirá el estilo sencillo a que nos tiene acostumbrados, no faltarán escenas muy espectaculares.

Los golpes especiales

Un control arcade muy completo

«Mario Tennis 64» seguirá el estilo altamente jugable y muy adictivo del resto de entregas protagonizadas por el personaje de Nintendo. Esto se traducirá en que, aparte del controlador analógico, sólo necesitaremos usar dos botones para realizar todos los movimientos: uno para golpes bajos y otro para los altos. Combinando estos elementos, seremos capaces de realizar toda una gama de golpes que incluirán dejadas, globos, "lifts", "passing shots", etc.
Además, Miyamoto le dará su toque de gracia personal al incorporar algunos golpes especiales (como ya sucediera en «Mario Golf»), que aumentarán significativamente la espectacularidad del juego con disparos a la velocidad de la luz, bolas de fuego y cosas por el estilo.



Los golpes especiales añadirán el toque arcade a este juego, además de salpicar la pantalla con brillantes y coloristas efectos de luz al más puro estilo Miyamoto.



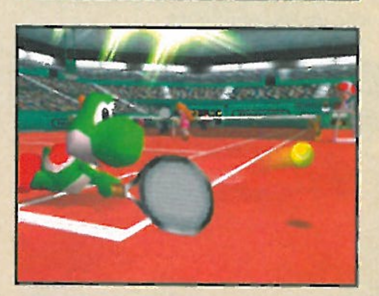




Después de la aparición de otros títulos deportivos protagonizados por Mario, le toca el turno a la simulación del tenis, con Waluigi como invitado especial.

Los personajes

La familia al completo jugando al tenis



Los partidos se podrán desarrollar sobre varios tipos de terrenos, desde el césped a la tierra batida.

En el juego estarán disponibles todos los personajes del universo de Mario, aunque sólo 6 serán seleccionables inicialmente: Mario, Peach, Yoshi, Luigi, Wario, y Waluigi. El resto se encontrarán ocultos, y tendremos que ir ganando torneos para ir activándolos. Como ya podéis ver, la calidad del diseño en 3D de los personajes estará a la altura de las creaciones de Miyamoto, y sus animaciones acompañarán al conjunto con su habitual simpatía

Un nuevo personaje

Waluigi, el lado oscuro de Luigi

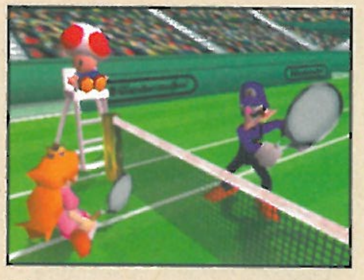
El lanzamiento de «Mario Tennis 64» nos tiene preparada una sorpresa: la presentación de un nuevo personaje que se suma a lista de los ya conocidos.
Este personaje será el lado oscuro y maligno de Luigi, el hermano de Mario. Su nombre es Waluigi (una extraña combinación entre Wario y Luigi, suponemos), y como es de esperar, hará gala de un buen número de movimientos y golpes que demostrarán su mal genio y sus ganas de fastidiar al bueno de Luigi.







Las animaciones de todos los personajes y de Waluigi en particular son de lo más hilarantes.



Wario es como el lado maligno de Mario, y este personaje se presenta como el ídem de Luigi.

Consola: PlayStation 2 **Compañía:** Konami

Regresa de tu propia muerte

Aunque todavía se encuentra a un 40% de su desarrollo, éste será uno de los primeros "survival horror" programado en exclusiva para PS2. Los responsables de «Silent Hill» nos devuelven al terror en una misteriosa villa centroeuropea atrapada en el tiempo.

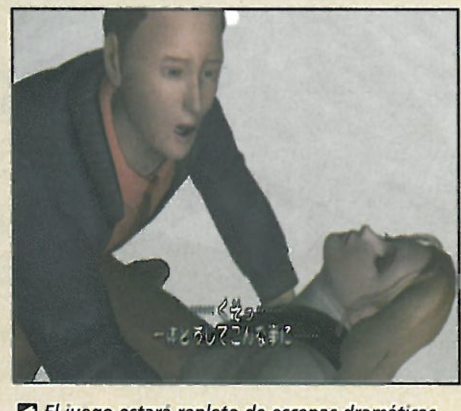
Shadow of Destiny

El juego

Una carrera contra la muerte

El argumento del DVD comienza con el momento de nuestra muerte. Un enigmático personaje detiene el tiempo y nos ofrece 30 minutos del pasado para detener tan trágico suceso, pero además muy pronto descubriremos que hemos ganado la habilidad de remontarnos en la historia de esta misteriosa ciudad. Al contrario que ocurre con los "survival horror" de corte clásico, casi todos los combates se han suprimido, convirtiendo al tiempo y a los puzzles en nuestros mayores enemigos. El argumento se irá desarrollando a través de numerosos vídeos realizados con el mismo motor del juego, y como ya es costumbre, según las opciones que hayamos escogido durante la aventura asistiremos a diferentes finales, a cual más desconcertante.





El juego estará repleto de escenas dramáticas, dando al juego un aire angustioso.



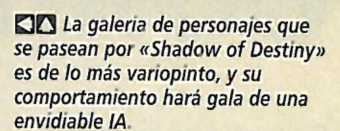
El apartado técnico será brillante gracias a los nuevos efectos de luz y reflejos que soporta PS2.



Los personajes

La semilla del mal





La galería de personajes que se pasean por «Shadow of Destiny» es de lo más variopinto, y su comportamiento hará gala de una envidiable IA.

Por primera vez en una aventura de estas características, podremos interactuar con hasta 8 personajes de manera simultánea. La extraña personalidad de que hacen gala los pobladores de esta villa también dependerá del momento en que la visitemos, de modo que no será extraño observar cómo se asustan los ciudadanos del año 1500 al ver nuestro encendedor, o cómo lo que hayamos hecho en un momento pasado influye sobre los personajes del 2000. Al igual que en su anterior lanzamiento, el argumento se entrelaza a partir de los retazos que cada uno de estos excéntricos individuos nos irá descubriendo, con la particularidad de que la inteligencia artificial de cada uno les obligará a mantener un comportamiento enigmático y muy distante... como si conociesen nuestra situación.





«Shadow Of Destiny» será el título definitivo de «Day of Walpurgis», el primer DVD de los padres de «Silent Hill» para PS2





Los escenarios

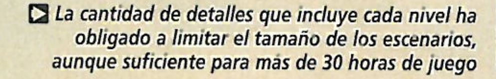
El pueblo de los malditos

Como ya ocurría en «Silent Hill», los escenarios parecerán cobrar vida propia y construir una atmósfera opresiva, esta vez basada en un pequeño pueblo de inspiración alemana. Con más de 30.000 polígonos dedicados por entero a la construcción de la villa y 4 épocas diferentes, resultará impresionante notar la evolución del tiempo sobre algunos edificios, al igual que la aparición de nuevos elementos en el mapeado, para así conseguir desconcertar al jugador. Los efectos de la condensación, sombras en tiempo real o reflejos de luz completan el espectacular despliegue gráfico que se ha llevado a cabo con esta pequeña población, ya que, contra lo que se pudiera pensar, ni localizaciones, ni calles tendrán un tamaño considerable. Aunque eso sí, con el reloj corriendo en contra, los responsables aseguran que esta extensión será suficiente para vivir una aventura de más de 30 horas reales de juego.



Esta pequeña localidad centroeuropea pasará por 4 épocas diferentes: la baja edad media, el principio de siglo, el año 1980 y la época actual.





La cantidad de detalles que incluye cada nivel ha obligado a limitar el tamaño de los escenarios, aunque suficiente para más de 30 horas de juego

La máxima expresión del rally

colin|mcrae|rally|2.0

Fuimos los primeros en hablaros de él y hemos seguido muy de cerca los últimos retoques en su desarrollo. Con la versión final ya en nuestras manos, aquí tenéis la confirmación de que estamos ante auténtico juegazo.

No voy a esperar hasta el final de este comentario para deciros lo que estáis deseando oir: Sí, «Colin McRae 2» es el mejor juego de rallys del momento. Y una vez dicho esto, comencemos desde el principio.

La premisa bajo la que Codemasters ha creado este nuevo éxito es la misma que la del juego original: calidad antes que cantidad. De esta forma, la oferta de vehículos sigue siendo bastante escasa (tan sólo 6, más unos cuantos modelos especiales) comparada con títulos como «V-Rally 2», aunque en circuitos anda la cosa bastante igualada, ofreciendo más de 80 tramos distribuidos en los 8 paises. Estos circuitos, sin embargo, son imaginarios y no se corresponden con ninguno del Campeonato Mundial de Rallys, si bien esta circunstancia ha permitido a los programadores desarrollar líbremente su imaginación.

Por otra parte, como en el primer «Colin», el escaso número de vehículos que nos encontramos en esta entrega se justifica cuando vemos el increíble nivel de detalle que presentan las carrocerías, el peso que tienen a la hora de correr y las impresionantes deformaciones que sufren al colisionar. Sin duda, son los coches mejor recreados que hemos visto hasta ahora en cualquier juego de rallys.

EL NUEVO MODO ARCADE

En lo que respecta a las opciones de juego, sí que se han visto ampliadas considerablemente. Así, junto al ya conocido modo Rally (en el que corremos en solitario para intentar marcar el mejor tiempo en cada etapa), se ha añadido una nueva modalidad que muchos hemos pedido a gritos: el modo Arcade. En él se suaviza en parte el aspecto riguroso de la simulación para poder competir contra otros cinco coches controlados por la consola en circuitos de calzada más amplia y recorridos menos sinuosos. De esta manera podemos vivir los rallys desde dos perspectivas: la emoción de correr en solitario apurando cada curva al máximo y arañando segundos, y la espectacularidad de batirse contra otros potentes vehículos en todo tipo de terrenos.

Hay que hacer mención, no obstante, a que los programadores han tenido que recurrir a un pequeño "truco"➤

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Codemasters**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

¡Por fin corremos en compañía!






El modo Arcade es la gran novedad de esta segunda parte. En él, podemos correr simultáneamente contra otros cinco coches en ocho circuitos diseñados ex profeso para ello. La calzada es más amplia, no hay ningún tipo de ralentización y las carreras son muy emocionantes gracias a la elevada IA de los otros coches.



El modo Rally funciona igual que en el original: tenemos que llegar entre los primeros a la meta compitiendo de manera individual en cada etapa del campeonato.

El área de servicio




Aquí podemos modificar las características del vehículo, repararlo y estudiar el trazado de las siguientes etapas.






El juego tiene cuatro vistas exteriores y una que podemos personalizar, pero la mejor es la vista interior. Mirad el detalle del cuadro de mandos.

Y también para dos jugadores




Otra de las inclusiones de esta "versión 2.0" es el modo para dos jugadores a pantalla partida. Tendremos opción de utilizar esta modalidad tanto en el modo Rally (Campeonato, Rally Sencillo y Etapa Única) como en el modo Arcade, aunque de esta manera no aparecerán los vehículos controlados por la consola.

«Colin Mc Rae 2.0» toma el relevo de su predecesor como el MEJOR juego de rallys, gracias a un CONTROL EXCEPCIONAL, aunque también presenta FALLOS gráficos inexplicables.









La calidad de las repeticiones ha aumentado para transmitirnos, mediante zooms, travelings y cambios de perspectiva, lo más espectacular de este deporte.



Las auténticas estrellas del juego

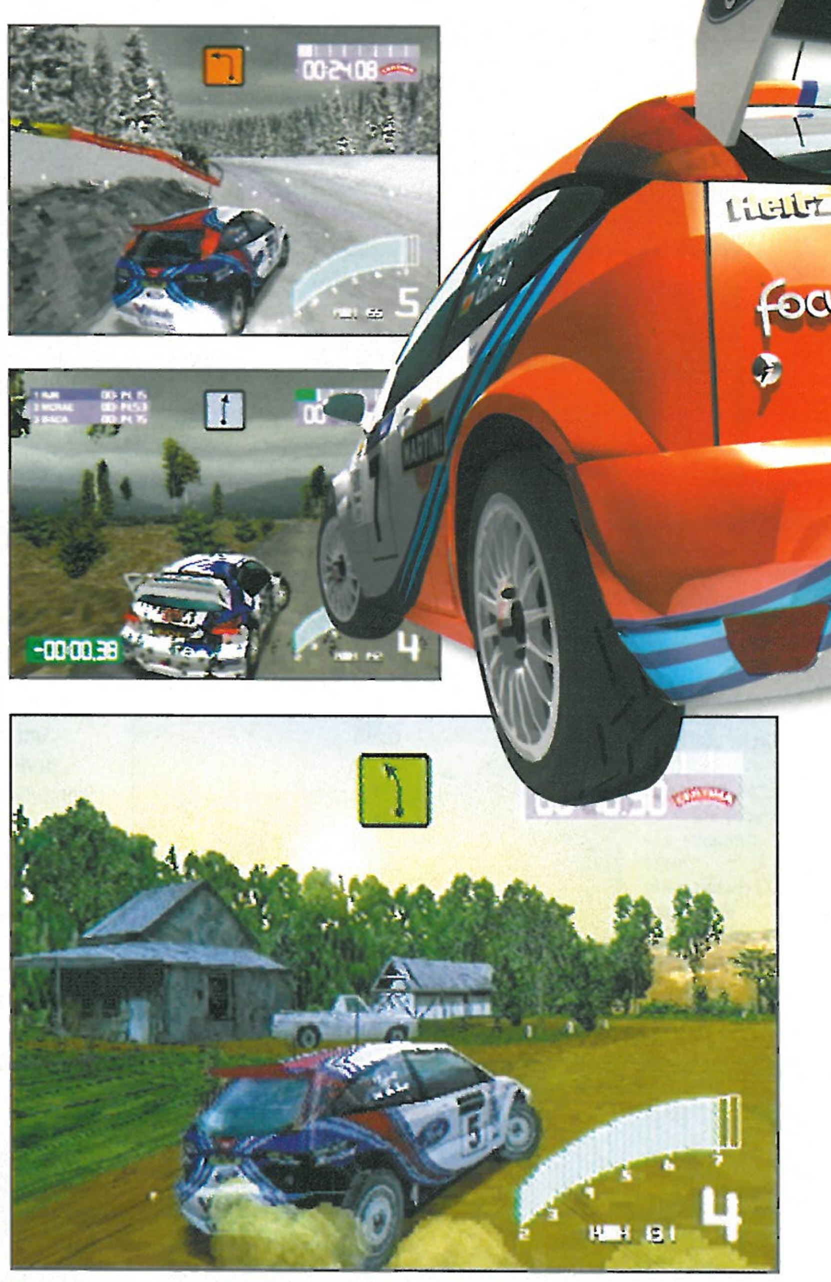







Estos son los seis coches disponibles desde el comienzo del juego: Subaru Impreza, Toyota Corolla, Mitsubishi Lancer, Peugeot 206, Seat Córdoba y, por supuesto, el sensacional Ford Focus de McRae. Como veis, están recreados hasta el más mínimo detalle, no sólo en la carrocería, sino también en el manejo. Ganando campeonatos conseguiremos algunos modelos especiales.





La ayuda del copiloto, cuya voz está traducida al castellano, es indispensable para hacer los mejores tiempos. Sus indicaciones son las más completas que hayáis disfrutado en un juego de este género.

para poder mantener la velocidad con la que se desarrolla el modo Arcade, y es que nunca vamos a ver más de tres modelos de coche distintos compitiendo en la misma carrera.

También se ha incluido la opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida, lo cual aumenta notablemente las posibilidades de diversión y nos permite organizar emocionantes tornéos que pueden llegar a reunir hasta a 8 jugadores alternándose de dos en dos.

Pero junto a todas estas virtudes también hay que mencionar que el juego presenta numerosos fallos, todos ellos gráficos, que impiden que la nota se dispare aún más.

Así, contrasta la perfecta recreación de los vehículos con el aspecto excesivamente pixelado de los elementos de la escenografía, apreciables en cuanto nos acercamos un poco a ellos. Además, el juego tiene una presencia desproporcionada de "clipping" y "popping", injustificables en un título de tal calidad. Da la impresión de que Codemasters no ha depurado muchos aspectos del motor gráfico, que no está a la altura del impecable control y del exquisito diseño de coches y circuitos.

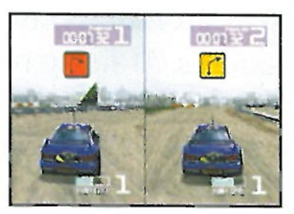
Por fortuna, la impresionante jugabilidad de la que hace gala este título se impone a estos fallos técnicos, a los que sin duda haréis la vista gorda en cuanto llevéis unos minutos jugando y os deis cuenta del profundo grado de simulación conseguido y de lo apasionantes que resultan las carreras.

Ya os lo hemos dicho: aunque algunos elementos del apartado gráfico están un poco desequilibrados, «Colin McRae 2» es, en nuestra opinión, el mejor juego de rallys del momento. No lo dudéis: si os gusta esta competición, haceros con él.

Rubén J. Navarro



¿Aceptáis el desafío?

Dentro del modo Rally, encontramos un curioso modo de juego llamado Desafío, en el que pueden participar hasta ocho jugadores alternándose de dos en dos. La cosa consiste en correr por eliminatorias hasta que sólo quede un único corredor.

Siente la dureza del clima y del terreno





Codemasters ha recreado de manera perfecta las inclemencias del tiempo y su influencia en el terreno donde corremos. Así, nos veremos sorprendidos por ventiscas y tormentas de lluvia y nieve. Al mismo tiempo, todos los tipos de terreno mostrarán efectos bien diferenciados en la conducción.



Alternativas: *Aunque superado por esta segunda parte, el primer «Colin» sigue siendo un juego excepcional. Si lo que buscáis es más coches y circuitos con un mejor apartado gráfico, aunque con inferior jugabilidad, probad el también sensacional «V-Rally 2».*




Aunque el nivel gráfico general es bueno, el juego presenta por desgracia una buena ración de "popping" y "clipping", y los elementos de los escenarios se muestran bastante pixelados.

Conduce con cuidado o acabarás así...




Son rallys son competiciones muy duras en las que los coches suelen sufrir numerosos desperfectos. Para plasmar este aspecto, los coches del juego sufrirán deformaciones según el área donde hayan recibido el impacto, con un realismo tal que se caerá el guardabarros, se levantará el capó o se romperán los parabrisas.



Para evitar ralentizaciones en el modo Arcade, se ha limitado el número de modelos distintos en pantalla.

Gráficos: 89

Combina grandes aciertos con fallos incomprensibles. Por un lado, los coches están ultradetallados, los efectos climáticos son muy buenos y todo corre a gran velocidad. Por otro, los escenarios presentan mucha pixelación, y un "popping" y "clipping" descarados que contrastan con la gran calidad del resto de elementos.

Sonido: 96

El copiloto es sencillamente fantástico, el mejor que hemos disfrutado, y además muy bien doblado. La música del modo Arcade y los efectos generales de derrapes, motores y demás son también geniales.

Jugabilidad: 98

Esta es la gran baza del juego: nunca habíamos visto una precisión tal en los movimientos en un juego de rallys, ni un control tan sencillo y a la vez tan completo. Un trabajo magnífico.

Diversión: 93

A la emoción del conocido modo Rally, mejorado con su excelente control, hay que unirle el modo Arcade y el de dos jugadores. Pero por otra parte, el juego ofrece muy pocos coches comparado con otros grandes títulos del género.

Opinión:

Pese a los inexplicables defectos gráficos, podemos afirmar que, gracias a un impecable control y a un excelente diseño de los circuitos, Codemasters ha conseguido la simulación de rallys más realista jamás vista. Es el mejor juego en su género y os lo recomendamos sin ningún tipo de reservas.

Valoración 94

Hasta seis billones de jugadores. Al fin se ha hecho realidad el eslogan de Sega acerca de las posibilidades online de Dreamcast. Y le ha tocado a «ChuChu Rocket!» dar el pistoletazo de salida. ¿Cuáles son las claves de su éxito? Leed, leed...

¡Ha llegado el juego online!

ChuChu Rocket!™

Ha tardado casi un año en hacerse una realidad, pero el servidor europeo de Dreamcast ya está en funcionamiento. ¿Qué posibilidades obtienen los usuarios de esta consola con ello? Pues ni más ni menos que, a través de la conexión gratuita a Internet que disfrutan desde el lanzamiento en España de la máquina, jugar en cualquier momento con otros jugadores de Europa con los juegos que vengan preparados para ello. Este es un detalle que hay que dejar claro antes de seguir explicándoos en que consiste este «ChuChu Rocket!», ya que se va a hacer extensible al resto de juegos online que vayan apareciendo a partir de ahora: sólo podemos jugar contra usuarios Europeos, porque no podemos acceder a los servidores montados en Japón y Estados Unidos, al menos de momento.

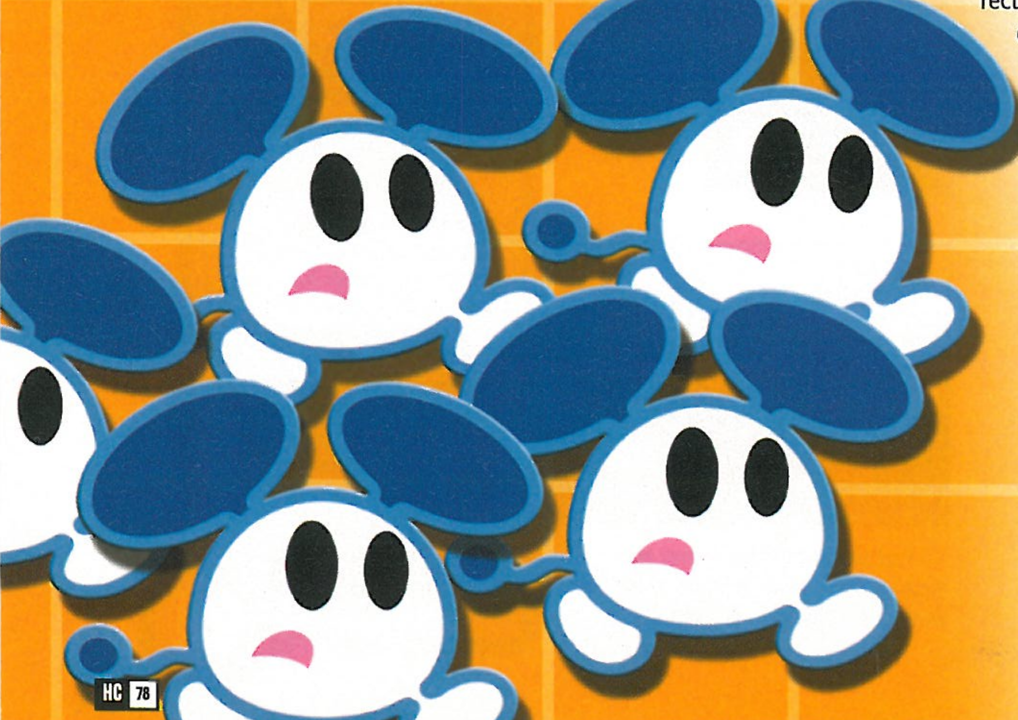
De acuerdo, el lema de los "seis billones" se ve así reducido, pero si lo pensáis bien, tener a vuestra disposición a toda Europa no está nada mal.

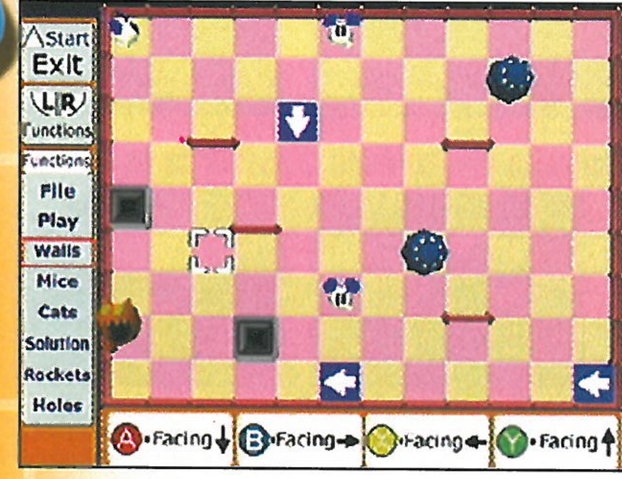
UN PUZZLE MUY DIVERTIDO

Una vez dicho esto, vamos de lleno con el juego que nos ocupa. «ChuChu Rocket!» es, ante todo, un juego de puzzles, como pueden serlo «Tetris» o «Bust A Move», para que imaginéis por donde van los tiros. Esto significa que la calidad gráfica ha pasado a un lugar secundario, porque de lo que se trataba era de hacer el juego lo más entretenido posible. Así, el punto fuerte de «ChuChu Rocket!» es su enorme capacidad de diversión, algo que consigue gracias a su original planteamiento.

La cosa es muy sencilla. Tenemos un cohete y por la pantalla aparecen continuamente ratones y gatos que avanzan siempre en línea recta. Colocando flechas que alteran la dirección en la que se mueven, hay que intentar que entre la mayor cantidad de ratones posible en nuestro cohete, evitando a su vez que los gatos entren y se coman los ratones que tenemos acumulados.

Para colocar las flechas, tenemos un cursor del mismo color que nuestro cohete, que podemos desplazar para elegir el sitio donde deseamos poner las flechas direccionales: derecha, izquierda, arriba y abajo. La única limitación está en que no podemos tener en pantalla simultáneamente más de tres flechas. Dicho así, parece muy sencillo, pero imaginanaos lo que ocurre cuando los otros tres jugadores comienzan a colocar sus flechas a toda velocidad ►





El editor de puzzles, muy sencillo de usar, nos permite alargar la vida del juego individual indefinidamente, ya que podemos intercambiar nuestros puzzles con otros usuarios.

- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

¿De donde han salido todos estos ratones?













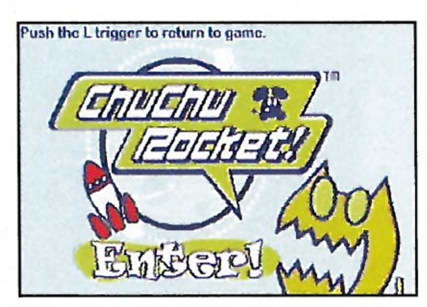




Por si no fuera suficiente con las molestas flechas que nos colocan los rivales, hay eventos que ocurren cada cierto tiempo y que añaden variedad al juego: surgen hordas de ratones , los cohetes cambian de sitio, aparecen sólo gatos, y muchos más.

Alternativas: *De momento, «ChuChu Rocket!» es el primer juego online para Dreamcast, por lo que no hay nada similar. Pero es que, además, su mecánica es tan especial que aunque lo hubiera, seguiría siendo único.*





La página Web de «ChuChu Rocket!», a la que podéis acceder directamente desde el juego, contiene información, pistas, trucos y nuevos puzzles a vuestra disposición.



Puzzles en tiempo real

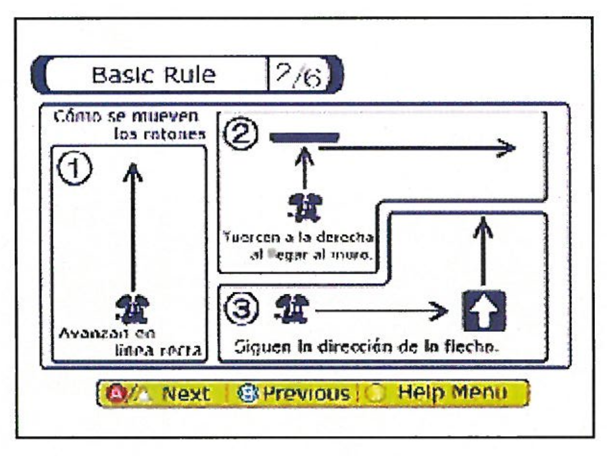




Junto al modo normal, hay otro modo para uno o dos jugadores denominado "Stages", y parecido al modo "Puzzle", en el que hay que cumplir objetivos en un tiempo limitado, como por ejemplo hacer que todos los ratones vayan hacia un gato.

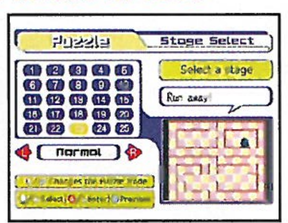
Sega no ha elegido por casualidad a «Chuchu Rocket!» para inaugurar su era ONLINE: estamos ante uno de los juegos más DIVERTIDOS que hemos visto nunca.

Para ganar es necesario tener en cuenta unas sencillas reglas sobre el movimientos de los ratones: van siempre en línea recta, tuercen a la derecha al llegar a un muro y siguen la dirección de las flechas.



Si estás solo, mejor que le des al coco

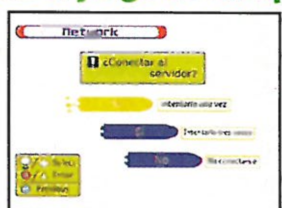
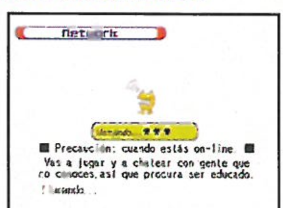


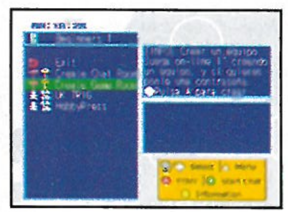


«CCR!» se puede jugar en solitario contra la consola, pero el mejor modo si no encuentras a nadie con quien jugar (que será porque no quieras) es el "Puzzle". En él hay que pensar cómo lograr que los ratones lleguen al cohete con sólo tres flechas. Tras colocarlas, activamos la acción y vemos si hemos acertado.



Todo el juego de Europa en tus manos

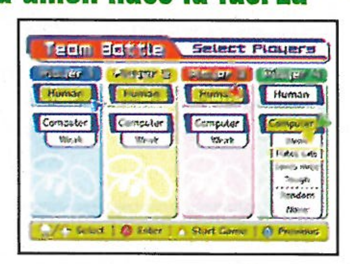


Este juego alcanza las mayores cotas de diversión mediante su opción para conectarse a Internet y jugar contra cualquier usuario europeo de Dreamcast. En estas pantallas podéis ver parte del proceso de conexión: primero nos accedemos al servidor mediante el módem, y una vez ahí podemos crear una partida y esperar a que se unan más jugadores, o sumarnos a otras ya creadas. Algunos textos han tenido que mantenerse en inglés.

Cada jugador mueve un cursor de distinto color, que marca la posición donde vamos a colocar una flecha. Siempre tenemos que intentar colocarlas de tal manera que dirijan a los ratones hacia el cohete de nuestro color. Sencillo pero efectivo.



La unión hace la fuerza

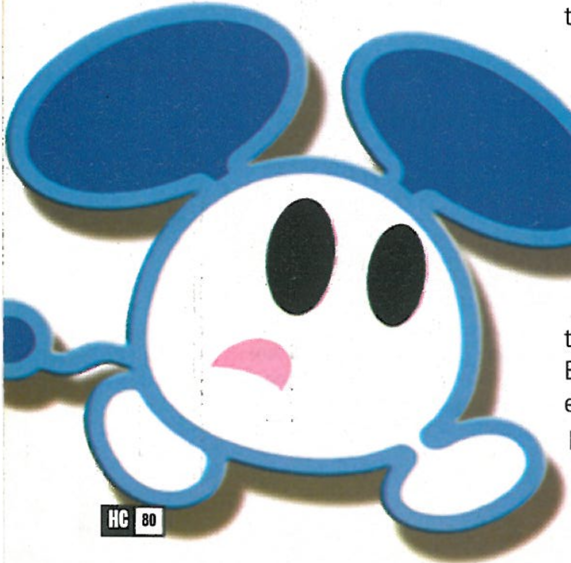




Tanto si jugáis en solitario (con la ayuda de la consola) como en compañía, podréis hacer equipos de dos jugadores compitiendo entre sí. Los cohetes se convierten en bicolores y los ratones que entren en ellos se sumarán a la cuenta conjunta de cada equipo.

con el mismo objetivo que nosotros, e intentando a su vez colarnos a los gatos. Pues eso, que cuando tenemos todo a punto para que los ratones entren en nuestro cohete, llega otro jugador, coloca sus flechas estratégicamente y empiezan a entrar en el suyo. ¡La cosa termina convirtiéndose en una batalla campal por los ratones y por evitar a los gatos que nos manda el contrario! En los cuadros os contamos todos los modos de juego que tiene «ChuChu Rocket!», tan variados como para teneros mucho tiempo pegados a la consola. El único detalle que a la hora de escribir este artículo no os podemos confirmar es la rapidez con la que el servidor gestionará las partidas online, ya que cuando hemos probado el juego, sólo hemos podido jugar contra otros periodistas de toda Europa, al encontrarse todavía en periodo de pruebas. Cuando vosotros adquiráis el juego, el servidor se encontrará ya en pleno funcionamiento, y Sega nos ha asegurado que la diferencia de tiempo transcurrido desde que colocamos una flecha, la procesa el servidor y aparece en pantalla, será mínima. En fin, que es el juego que todos estábamos esperando, y os lo recomendamos sin reservas. Es el futuro online.

Rubén J. Navarro



Gráficos: 40
Es su apartado más flojo. Aunque los gráficos cumplen su cometido a la perfección, lo cierto es que no son un prodigio de la técnica. Pero tampoco importa mucho...

Sonido: 79
Cada evento tiene su propia melodía que ayuda al desarrollo frenético del juego, acompañadas de simpáticos efectos para ratones y gatos. De nuevo, tampoco es necesario nada más.

Jugabilidad: 92
Su sencillo control elimina cualquier posible complicación, excepto que a veces perdemos de vista el cursor por la cantidad de elementos en pantalla, pero es un fallo menor. No hemos podido comprobar el retraso del servidor en procesar los datos con cientos de usuarios conectados, pero esperamos que no se note.

Diversión: 95
Divertidísimo desarrollo de las partidas, muchos modos de juego y posibilidad de jugar contra un usuario europeo de Dreamcast en cualquier momento del día o de la noche. ¿Cómo lo ves?

Opinión:
Sega ha acertado eligiendo este juego para demostrar las posibilidades online de Dreamcast. En adelante veremos sin duda juegos más sesudos y con un tratamiento visual más impactante, pero pasará tiempo antes de que superen en diversión a este «ChuChu Rocket!». Eso sí, os recuerdo que está pensado para multijugador, y si pensáis jugar solos, acabaréis cansandoos de él en unos días.

Valoración 92

Los peligros de la selva



Con unos meses de retraso con respecto a la versión de PlayStation, el juego basado en el último gran éxito de la factoría Disney alcanza la 64 bits de Nintendo, con una versión que apenas ofrece cambios.

Del mismo modo que ocurría con la versión para PlayStation, el desarrollo de este cartucho sigue fielmente el argumento del film. Esto supone que, a lo largo de los 13 niveles de plataformas en pseudo 3D que componen el juego (más 12 de bonus), iremos controlando a Tarzán en sus dos fases de desarrollo físico (de niño y de adulto), además de al gorila Terk y a la bella y frágil Jane en determinados niveles.

Como decimos, el juego transcurre en unas inusuales tres dimensiones falsas, de forma que aunque el camino está totalmente delimitado en dos direcciones (es decir, nos movemos siempre en el mismo plano), en ocasiones este avance será hacia los laterales de la pantalla, otras veces hacia dentro o fuera, e incluso en determinados momentos la cámara efectuará rotaciones, zooms y otros movimientos que harán de esta aventura un auténtica delicia visual. A estas virguerías gráficas hay que añadir otros elementos, como los preciosistas escenarios y los personajes impecablemente animados, que dan la impresión en muchos momentos de que estamos presenciando la propia película.

El único punto negro en este sentido se encuentra en el pequeño tamaño de los personajes, que a veces dificulta un poco la tarea de realizar los saltos más delicados.

Sin embargo, y a pesar de este último inconveniente, el juego, al igual que en PlayStation, ofrece una dificultad muy baja, ya que no existen zonas verdaderamente complicadas, y acabar la aventura encontrando todos los secretos puede ser cosa de 2 ó 3 días para los expertos plataformeros.

Claro que si pensamos que el juego está orientado para un usuario más infantil, este nivel de dificultad parece comprensible.

En resumen, la versión para Nintendo 64 de «Tarzán» no deja de ser un calco del mismo título para PlayStation, con las mismas virtudes y los mismos defectos, o sea, un juego bonito y divertido, pero fácil y muy corto, más bien orientado hacia usuarios de corta edad.

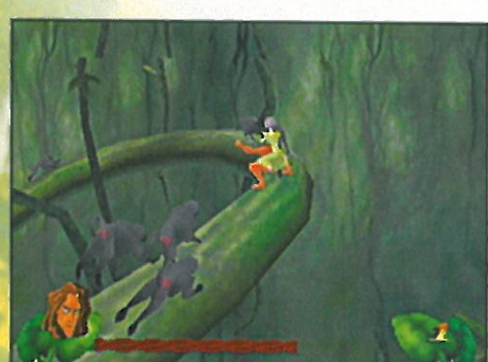
Roberto Ajenjo





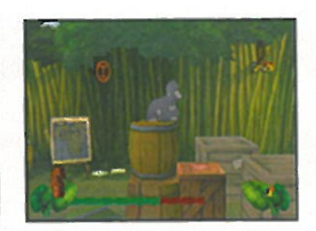
El pequeño Tarzán fue criado por monos, así que no es raro que sea capaz de colgarse de las lianas, "surfear" entre las ramas, cabalgar sobre elefantes, trepar árboles...





Tipo: **Plataformas**
Compañía: **Activision/Disney Int.**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **11.490 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

Quien tiene amigos...

Tarzán no es el único personaje que controlamos en el juego, ya que Jane, en una fase, y el pequeño gorila Terk, en otras dos, deberán también hacer gala de sus distintas habilidades para continuar avanzando en la aventura.



Si no pecara de CORTO, este cartucho sería uno de los MEJORES juegos de PLATAFORMAS para N64.

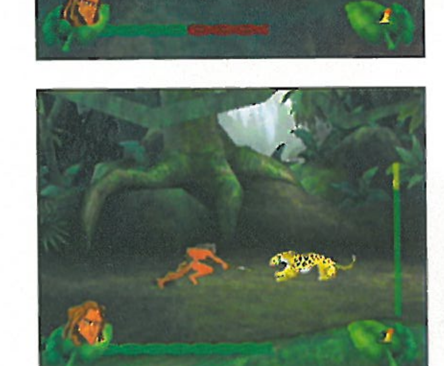


El sistema de juego alterna los típicos niveles de scroll lateral con otros de movimiento automático hacia dentro o fuera de la pantalla, como la conocida fase de la estampida.

Fases de bonus




Cada fase normal del juego (excepto la última) tiene su correspondiente fase de bonus, en la que hacerse con monedas y puntos extra.



La historia




Si durante cada fase encontramos todas las letras escondidas del nombre del protagonista, se nos obsequiará con varias escenas (en imágenes estáticas) de la película, aderezadas con subtítulos en inglés que resumen el argumento del film de Disney.



Durante el desarrollo de su aventura, el legendario rey de los monos deberá verse las caras con toda la fauna salvaje que puebla la jungla en la que vive.

Alternativas: *Los grandes plataformas que ya existen en N64, como «Donkey 64» o «Rayman 2», ofrecen bastantes más horas de diversión que «Tarzán», aunque para los "peques" pueda ser ésta una buena opción.*

Gráficos: 86

La belleza y variedad de los escenarios es incuestionable, sobre todo gracias a los vistosos efectos de la cámara, echándose sólo en falta poder ver a nuestro personaje un poco más de cerca para cubrir este aspecto con sobresaliente.

Sonido: 84

Se pueden oir frecuentes voces por parte de los protagonistas, en inglés, y diversas canciones de la banda sonora del juego. En general, cumple bien en este apartado.

Jugabilidad: 83

Durante el juego Tarzán y compañía realizan una gran cantidad de acciones distintas, sin que ello repercuta en un control complicado. Sólo su pequeño tamaño entorpece a veces la buena visión en los saltos, pero se compensa por su sencillez general.

Diversión: 76

La variedad de las fases y el buen control nos proporcionan buenas dosis de diversión, pero durante muy poco tiempo, porque el juego se acaba demasiado rápido.

Opinión:

Si en su momento ya dijimos que «Tarzán» era un juego de aspecto gráfico bonito, pero apropiado sólo para los pequeños por su baja dificultad, con la versión de N64 no podemos más que ratificar esta opinión. Es más, añadimos además un pequeño tirón de orejas para los programadores porque, como por desgracia ya es habitual, no han introducido ningún cambio en el desarrollo del juego con respecto al original.

Valoración 79

Un arma noble para tiempos civilizados

Durante más de mil generaciones, los caballeros Jedi han sido los guardianes de la paz y la justicia en el universo. Esta vez su misión es derrotar al último de los Sith.



Seguro que muchos de vosotros no quedasteis satisfechos con el primer juego de PlayStation basado en «La Amenaza Fantasma».

Aunque respetaba a pies juntillas el argumento del film y contenía secuencias magistrales que combinaban acción y aventura, los combates -el punto fuerte del compacto- se veían perjudicados por la perspectiva cenital y una jugabilidad no del todo ajustada. Conscientes de ello, LucasArts retoma el Episodio I con un soberbio "beat'em up" de vieja escuela.

Los aceptables, que no brillantes, intentos de «Gekido» y «Jackie Chan» de recuperar el estilo de juego que marcó el mítico «Double Dragon» tienen en este «Jedi Power Battles» la culminación perfecta de este género en 32 bits. Su elaboradísima ambientación tridimensional, que a lo largo de 10 niveles recrea, entre otros, el palacio de Theed o los pantanos de Naboo, sirve como marco perfecto para los espectaculares combates de sables de luz, alternados con algunos niveles de plataformas que Maestro y Padawan tendrán que librar hasta vencer a Darth Maul.

MUY FIEL A LA PELÍCULA

Además de contar con un nivel técnico sobresaliente, que alcanza en el apartado sonoro sus más altas cotas con el doblaje al castellano y la música de John Williams, el compacto de Lucas dispone de un sistema de control revolucionario. La variedad de golpes y combos que iremos aprendiendo según subamos de nivel, unida al uso de la fuerza, ha obligado a idear un sistema de fijación de objetivos -similar a la puntería automática de otros juegos- que facilite el combate con varios enemigos de forma simultánea.

Por otro lado, las diferentes capacidades de los 5 miembros del concilio Jedi tienen reflejo a la hora de combatir, ya sea por la fuerza de sus estocadas o la resistencia a los ataques, sin olvidar la capacidad de devolver los disparos con nuestro sable láser si asestamos un golpe al tiempo que nos disparan.

Uno de los aspectos más inusuales en este tipo de lanzamientos, y que sin embargo está especialmente retocado para la ocasión, es la variedad de niveles, en este caso aderezada con misiones secundarias, como rescatar personajes o manejar los STAP y los AAT de la Federación. Pero por si eso no fuera suficiente, cada vez que terminemos el juego con uno de los caballeros del Concilio, iremos descubriendo personajes y minijuegos ocultos encargados de alargar aún más la vida del compacto.

Una fidelidad casi obsesiva por la película, que se reconoce por el diseño de los escenarios y por las CGs que se intercalan entre niveles y la inclusión de constantes guiños a los fanáticos de la saga galáctica terminan por redondear el juego que la película más taquillera del año se merecía.

David Martínez



La ambientación y los numerosos enemigos de cada escenario recrean con increíble fidelidad las localizaciones de la exitosa película de Lucas.

- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **LucasArts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

El ejército de la Federación

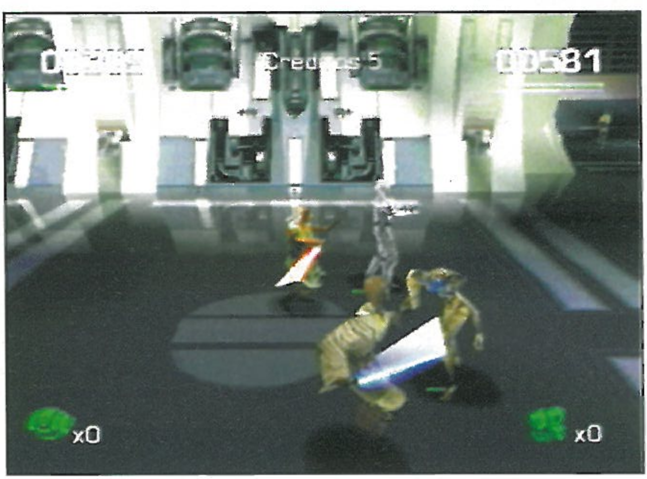




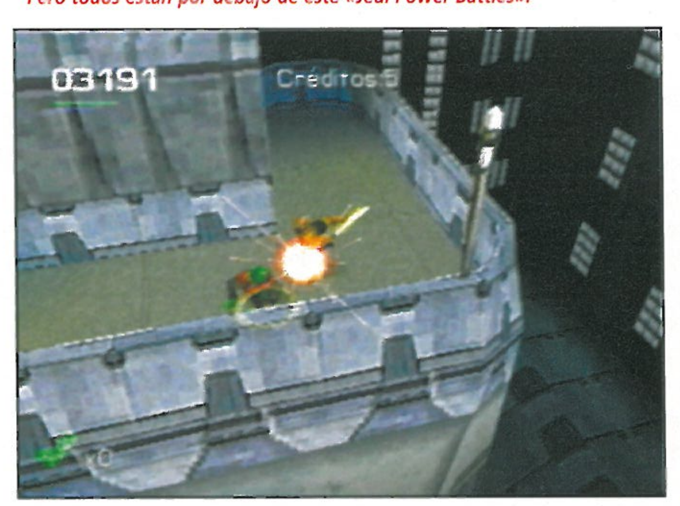
El ejército de invasión cuenta entre sus tropas con vehículos STAP y con tanques AAT que podremos controlar en algunos niveles del juego si derrotamos previamente a sus ocupantes.



Aunque la mayor parte de los niveles se desarrollan mediante combates en tierra, en algunos momentos tendremos que poner a prueba nuestra agilidad con los saltos.



Alternativas: *«La Amenaza Fantasma», «Gekido» y «Jackie Chan Stuntmaster», por este orden. Pero todos están por debajo de este «Jedi Power Battles».*





Los efectos de luz de nuestro sable láser y las explosiones de los droides redondean un notable apartado visual realizado en alta resolución.

El Episodio I toma ahora forma de ATRACTIVO "beat´em up" en su regreso a PlayStation.



Fuerte soy por la fuerza





Además de combatir con nuestro sable de Luz, cuando las cosas se complican podemos utilizar otras armas o acudir al poder de la fuerza, adquirido gracias a items especiales repartidos por el mapeado, que será diferente dependiendo de nuestro personaje

El Concilio Jedi



Presidido por el maestro Yoda, éste es el lugar donde se reúnen los 5 guerreros, cada uno de los cuales muestra diferentes habilidades.

Gráficos: 88

Los personajes y escenarios están realizados en alta resolución y los efectos de los sables de luz están muy conseguidos. El baile de algunos polígonos es inevitable, pero en conjunto el apartado es más que notable.

Sonido: 93

Las voces están en nuestro idioma y son calcadas a las del film. En cuanto a la música: magistral, como es costumbre en los juegos basados en la saga galáctica, el mejor trabajo de John Williams.

Jugabilidad: 86

La selección de objetivos, los combos y el control de algunos vehículos pueden dificultar nuestro avance en los niveles más complicados, pero por lo general se mantiene en un nivel aceptable.

Diversión: 90

Quizás algunos lo encuentren un tanto difícil, pero se trata, con mucho, del "beat ´em up" más variado y largo que hemos podido jugar en PlayStation.

Opinión:

«JPB» se convierte por méritos propios en el mejor "beat ´em up" para PlayStation. Lejos de los tradicionales cánones de desarrollo lineal, la considerable cantidad de opciones y la posibilidad de interactuar con los elementos del decorado consiguen hacernos olvidar ciertos defectos de control. Si además tenemos en cuenta el innegable atractivo de la película, no podemos menos que recomendar este excelente título de LucasArts.

Valoración 90

Lucha 3D EX2 Plus diésel con inyección directa y...



La atrevida versión poligonal de «SF» que Capcom realizó a finales del 97 no fue una mera anécdota, como prueba el hecho de que ahora lance la segunda parte, dando así origen a toda una nueva saga paralela.



La presencia de los efectos de luz ahora es constante, haciendo del juego una delicia visual.

Y como es marca de la casa, Capcom ha incorporado varias novedades en todos los frentes para asegurarse de que esta nueva entrega se convierta en la mejor de la serie (al menos hasta que aparezca la siguiente).

La retahíla de novedades comienza con la inclusión de 3 luchadores nuevos, que se suman al ya de por sí nutrido conjunto de personajes, conformando un total de 20 luchadores más 3 ocultos. Por cierto, aunque nos os vamos a desvelar cómo se hace (eso os lo tendréis que trabajar solitos), os avisamos que el sistema para descubrir los personajes secretos no es el de siempre...

En otro orden de cosas, a los modos de juego ya existentes anteriormente (arcade, team battle, vs, etc.), les complementan dos especiales. En el primero, llamado "director", es posible grabar un combate en la tarjeta de memoria, y luego manipular la cámara a nuestro gusto para crear una escena de lucha de lo más espectacular. El otro modo es una versión de aquella fase "destroza-barrilles" de las primeras entregas de «Street Fighter». Curiosos ambos.

NUEVAS OPCIONES DE ATAQUE

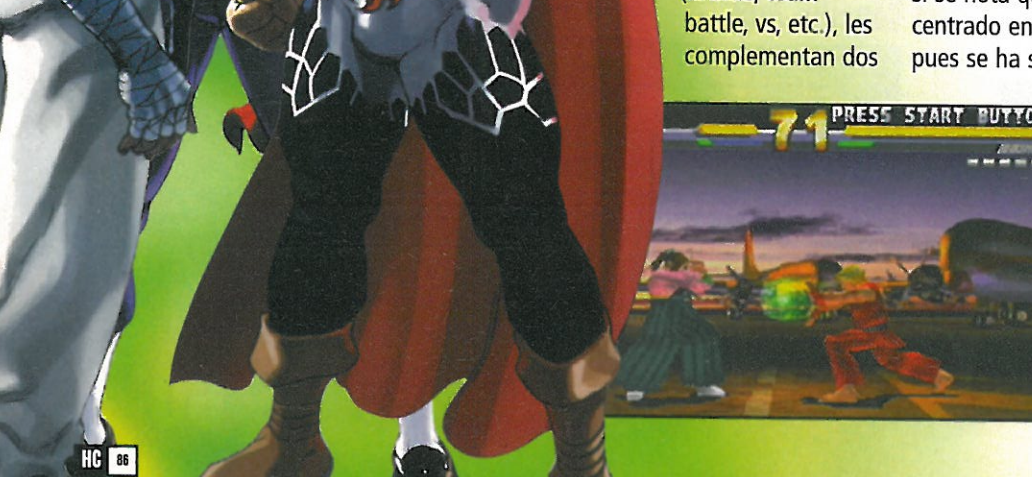
Sin embargo, probablemente la novedad más relevante para esta versión es la inclusión de un nuevo tipo de movimiento, el "excel", que utiliza energía de la barra de los golpes especiales, y mientras lo tengamos activo nos permitirá efectuar algunos súper-combos más rápidos y potentes.

En cuanto a los gráficos, aunque el juego no presenta un cambio demasiado espectacular, sí se nota que Capcom se ha centrado en retocarlo a fondo, pues se ha suavizado bastante aquel anguloso aspecto que presentaban los personajes en el primer «Street Fighter EX», que evidenciaba al primer golpe de vista su origen poligonal. Y aunque los efectos de luz también han visto mejorada su espectacularidad, se aprecia sin embargo una ligera bajada en la calidad de las texturas y la riqueza de los escenarios.

En fin, todo esto, junto a la enorme jugabilidad de siempre, es a grandes rasgos lo que «SF EX2 Plus» ofrece a los fans de la lucha.

Desde luego, por opciones, luchadores y espectacularidad gráfica, ésta es la mejor versión 3D de «Street Fighter», y las novedades que presenta son suficientes para justificar la compra aunque poseas el anterior. Ahora bien, si no te convenció la primera parte en su momento, probablemente ésta siga sin conseguirlo, ya que el estilo es exactamente el mismo.

Roberto Ajenjo






Dreamcast
SEGA


Dreamcast
SEGA


ecco
THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE
HOBBY
CONSOLAS


ecco
THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE
HOBBY
CONSOLAS


colin|mcrae|rally|2.0™
www.fordracing.net
Valvoline
MARTINI
Valvoline
MICHELIN
MARTINI


colin|mcrae|rally|2.0™
Ford



MARTINI
O.Z RACING
MICHELIN
Codemasters
PROEIN SOFTWARE
PlayStation
HOBBY CONSOLAS





PlayStation

HOBBY CONSOLAS

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**







Las nuevas caras







Dos potentes féminas y un chico de vestimenta algo extravagante son las 3 incorporaciones de esta versión. Sus golpes especiales se ejecutan como los del resto de personajes.

Esta nueva versión POLIGONAL de «SF» mantiene la JUGABILIDAD y las posibilidades de toda la saga.

Técnica excel







La aparición de este tipo de golpe supone algo más que nuevas posibilidades de ataque. Además, en determinadas circunstancias se nos pedirá ganar un combate utilizando sólo esta técnica, pudiendo conseguir con ellos algunos secretos.

Alternativas:

En el campo tridimensional, no hay duda: como siempre, «Tekken 3» es la mejor opción. Si lo tuyo es la saga de Capcom, la otra alternativa, en 2D, es «Street Fighter Alpha 3».



Los finales de los personajes han quedado en simples pantallas estáticas con la imagen del último combate y algunas típicas frases de enhorabuena.



La cifra inicial de luchadores no es nada desdeñable: son 20 con las nuevas incorporaciones, aunque pueden añadirse 3 más, que están ocultos.

Modos especiales



BARREL BONUS GAME: La conocida fase de bonus de los primeros «SF», en la que había que reventar todos los barriles en un tiempo límite, ha vuelto como un modo independiente.



DIRECTOR: Este modo permite recrearos con las imágenes de vuestros mejores combates, manipulando varios tipos de cámaras predefinidas con un cierto grado de libertad.

Gráficos: 85

Se ha mejorado la suavidad de los personajes y los efectos de luz han cobrado un gran protagonismo, redondeando un conjunto muy vistoso, pero los escenarios y la resolución de las texturas no han acompañado tanto.

Sonido: 84

Tanto las voces como la música que suena durante los combates son todos nuevos, y en general poseen un nivel de calidad considerable.

Jugabilidad: 92

El sistema de juego es el mismo de siempre pese al salto a las 3D, o lo que es lo mismo, una maravilla jugable, adictiva e intuitiva hasta decir basta.

Diversión: 86

Totalmente asegurada, pues hay luchadores más que suficientes, y modos de todos los estilos y formas para satisfacer a cualquier clase de aficionado a la lucha.

Opinión:

Existe una buena parte de los aficionados a «SF» a los que no les gusta la serie "EX" porque supone una especie de cambio en la personalidad de un juego poco menos que mítico. Sin embargo, bien jugado, se aprecia que el paso a las 3D no afecta para nada al estilo de lucha, y la espectacularidad ganada con los movimientos de la cámara y los efectos de luz compensa con creces ese ligero descenso del dinamismo del juego. Esta versión mejora y completa muchos aspectos de la primera parte, consiguiendo así que nos sintamos ante un muy buen juego de lucha.

Valoración 86

Dispara tu adrenalina

La cada vez más sorprendente capacidad técnica de Dreamcast ha sido aprovechada por Infogrames para ofrecernos toda la emoción de su famoso simulador de rallies. Las novedades no son muy numerosas, pero el juego es apasionante.





Desde que, coincidiendo con la salida al mercado de Dreamcast en nuestro país, apareciese «Sega Rally 2», no habíamos vuelto a ver un simulador de carreras de rallyes en esta consola. Y aunque en aquellos momentos el juego de Sega impactó a la mayoría del público, lo cierto es que ya se venía echando de menos un título que llenara el vacío existente en algunos aspectos técnicos y jugables que -después se ha visto-, el simulador de Sega no cubría por completo.

Pues bien, qué mejor juego para tapar este hueco que «V-Rally 2» de Infogrames, título que ha encandilado a propios y extraños en la consola de Sony y que, como hemos podido comprobar, ha sido muy bien tratado en esta versión, que mejora, lógicamente, el apartado gráfico del original de una manera notable.

TRABAJO GRÁFICO SOBERBIO

Y es que desde el mismo momento en que se da salida a la primera carrera, nos encontramos ante unos gráficos excepcionalmente nítidos y detallados, con una gran solidez en los escenarios y una sensación de velocidad increíble.

El aspecto de los coches es aún mejor, y la verdad es que entre el realismo de sus movimientos y la gran cantidad de detalles (salpicaduras, transparencias, abolladuras, la alucinante vista interior...), a veces creemos estar viendo una retransmisión televisiva.

Uno de los aspectos más destacables es la mejora de los elementos de programación de la física de los coches, que responden con un inusitado realismo a las irregularidades del terreno y se ven afectados de forma tangible por el tipo de firme en que transcurra cada carrera, deslizándose suavemente sobre el hielo o sufriendo violentas pérdidas y recuperaciones de adherencia sobre el barro, por ejemplo.

Entrando en profundidad en la gama de posibilidades que ofrece esta Expert Edition, os diremos que dispone de los modos de juego ya conocidos, Arcade y Trophy (con 4 coches en carrera), Championship (individual cronometrado), y Time Trial. Aunque no hay novedades en este aspecto, desde luego los modos incluídos aseguran un montón de horas de juego, gracias, entre otras cosas a una elevada dificultad y, por supuesto, a la inclusión del emocionante modo multijugador. En este último, ➤



El juego pone a nuestra disposición un total de 17 coches separados por categorías: WRC, tracción delantera, y los 10 de bonus, que aparecerán al ir ganando trofeos y campeonatos.

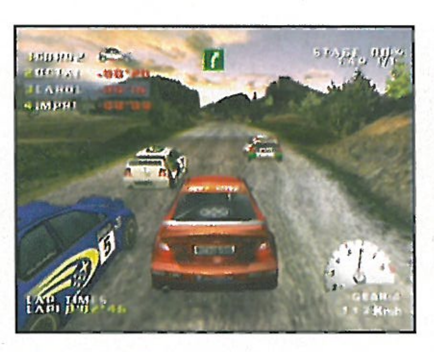
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

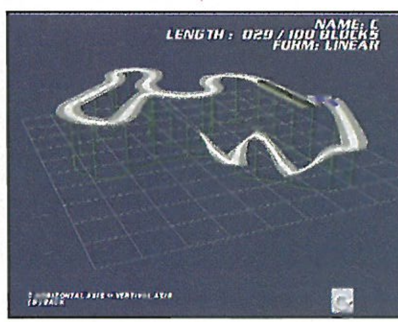
Diez coches, diez





Los 10 coches ocultos destacan sobre todo por la variedad: entre ellos se encuentran el Ford Escort de Infogrames, algunos coches oficiales de rallies, y otros más "especiales", como el Fiat 131 o el Renault Supercinco.





El editor de circuitos ahora es un poco más completo, manteniendo la facilidad de manejo que le caracterizaba. Una excelente herramienta para alargar con creces la vida del juego.

Alternativas: *La gran opción para los amantes de los rallies es el incombustible «Sega Rally 2», todo un buque insignia hasta ahora para la consola de Sega, pero que ha quedado superado técnicamente por este juego de Infogrames.*





Aunque esta versión aporta POCAS NOVEDADES, ofrece una gran CALIDAD GRÁFICA y resulta muy JUGABLE.



La increíble minuciosidad en el diseño de los coches se refleja perfectamente en los daños que sufren en los golpes, y en cómo estos afectan a la carrocería del vehículo.



Uno de los mejores detalles de calidad que podemos disfrutar en «V-Rally 2» es la vista interior, con el cuadro de mandos, los cristales que se rompen en los golpes, y una gran suavidad.



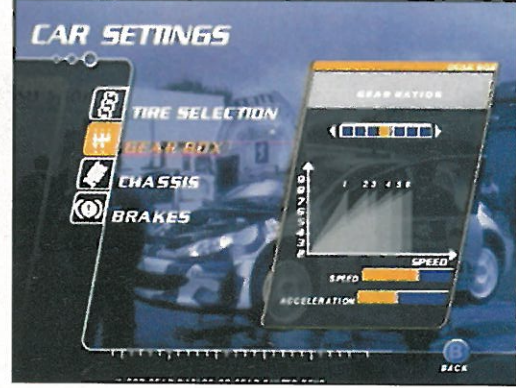
Juega acompañado y verás




El modo para 4 jugadores mantiene casi todo el nivel gráfico del juego, aunque la sensación de velocidad disminuya un poco (no así la suavidad, que continúa intacta). Jugando 2 personas simultáneamente, la pérdida de detalle y velocidad son casi nulas.







Un simulador realista como éste no podía obviar la inclusión de las opciones de configuración mecánica, relacionadas con los neumáticos, el cambio, etc.



Los badenes, montículos y demás irregularidades nos pondrán a menudo en situaciones muy comprometidas. Nuestra pericia como pilotos será la baza a jugar.



Los modos principales



ARCADE: *4 coches en carrera disputan el torneo en 3 niveles de dificultad. Este modo utiliza el sistema de checkpoints con tiempo limitado.*



CHAMPIONSHIP: *Es el modo "realista", con un solo coche al mismo tiempo en cada tramo, cronometrado de forma individual y con las tablas por puntos.*



TROPHY: *Es similar al modo arcade, pero sin la limitación de tiempo. El ganador de cada nivel de dificultad va en función de los tiempos acumulados.*

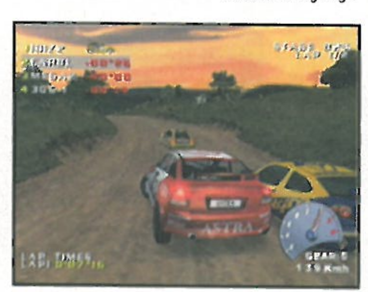
la entereza con que la consola mantiene el nivel gráfico y la suavidad es digna de mención.

Además, incorpora 17 coches oficiales (uno más que en PS), divididos en tres categorías, más los 10 de bonus que ya traía de antes, así como aproximadamente 70 tramos diferentes, poniendo la guinda el editor de circuitos; esta opción ha sido mejorada con algunas nuevas posibilidades y un interfaz algo más intuitivo, dando como resultado una herramienta que resulta muy útil a la hora de aumentar la vida del juego.

En definitiva, Infogrames ha llevado a Dreamcast un juego completísimo que toma el relevo a «Sega Rally 2» como mejor simulador de rallies para Dreamcast, aunque por otro lado no ofrece casi nada nuevo para aquellos que hayan jugado a la versión de PlayStation... excepto su apabullante acabado técnico, claro.

Roberto Ajenjo





Gráficos: 92

El diseño de los coches es fantástico y la solidez general y la sensación de velocidad son de lo mejorcito que hemos visto, incluso en los modos multijugador. El único fallo es que se nota un ligero "popping" en algunos circuitos.

Sonido: 89

Lo mejor de este apartado es la banda sonora, estilo hard-rock de lo más contundente. La pena son los copilotos, que siguen sin aprender español.

Jugabilidad: 90

Pilotar estos bólidos es una gozada: se notan las diferencias de aceleración entre modelos, el comportamiento en los baches, etc. Es realista a tope, aunque a los coches aún les gusta demasiado eso de dar vueltas de campana.

Diversión: 89

Los numerosos modos de juego y la creciente dificultad aseguran un juego muy duradero y con el que pasaréis buenos ratos, pero toda una "Expert Edition" hubiese merecido alguna novedad más...

Opinión:

Hemos hecho un poco "la vista gorda" ante el inconveniente de que este juego no aporte excesivas novedades con respecto a la versión de PlayStation. Y lo hemos hecho porque, a diferencia de otro tipo de juegos como, por ejemplo, las aventuras, aquí lo realmente importante es la calidad de la simulación, la espectacularidad de los gráficos y los modos de juego. Y lo cierto es que, en todos esos apartados, «V-Rally 2» está más que sobrado.





Street Fighter EX2 Plus es el último gran juego de lucha para PlayStation, exprimiendo al máximo todo el potencial de la consola para ofrecer espectaculares combates en 3D con los personajes más carismáticos.

MAS. Más personajes, más acción, más polígonos, más efectos especiales, más opciones, más modos de juego, más jugabilidad, mas juegos extra y más movimientos.

Seis nuevos personajes entre un total de 24 disponibles, más 4 personajes ocultos.

Nuevo MODO DIRECTOR mediante el cual se pueden grabar combates para luego editarlos fotograma a fotograma y jugar con las cámaras, el zoom, y los efectos especiales.

Nuevos movimientos especiales, combos y super combos.

STREET FIGHTER EX2 PLUS



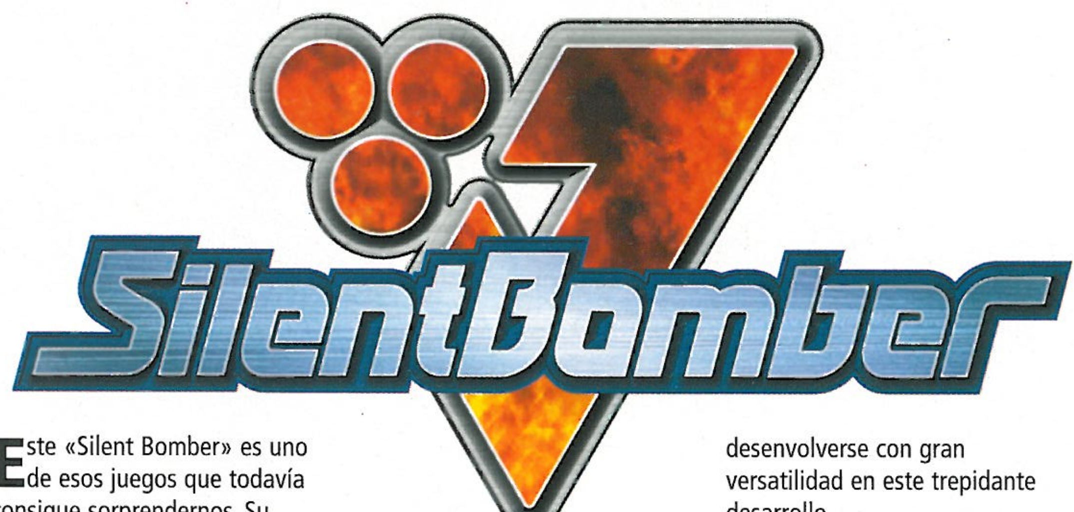
CAPCOM

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Virgin INTERactive

El detonante de la diversión

Cambiad el simpático atuendo de «Bomberman» por un equipo de alta tecnología, trasladadle a una gigantesca nave nodriza en el borde de la galaxia y encargadle una peligrosa misión en que deba enfrentarse a todo tipo de enemigos mecánicos. Ya tenéis una idea de lo que ofrece «Silent Bomber».



Este «Silent Bomber» es uno de esos juegos que todavía consigue sorprendernos. Su secreto no descansa en ningún alarde técnico revolucionario, ni en un argumento fuera de lo común, sino que se apoya en una idea simple y entretenida llevada a la práctica con envidiable astucia y corrección.

Las numerosas CGs y escenas de vídeo en tiempo real sirven para dar forma a una historia en la que prima la acción sobre los desarrollos complejos. Y es ahí precisamente donde los muchachos de Studio 3 -que han rescatado este título de Bandai para el mercado japonés- han dado en el clavo, ya que este compacto disfruta de uno de los sistemas de juego más sencillos y originales que han pasado últimamente por nuestra PlayStation.

Al igual que ocurría con el entrañable «Bomberman», nuestra única defensa contra los mastodónticos robots que pueblan un crucero espacial es la colocación de bombas que, en lugar de utilizar el clásico temporizador, podremos detonar a nuestro antojo desde cualquier distancia. Claro, que a esta sencilla mecánica se le añaden diferentes variables, como la posibilidad de utilizar explosivos especiales o movernos a gran velocidad y colocar más de un artefacto a la vez, por lo que nuestro protagonista es capaz de desenvolverse con gran versatilidad en este trepidante desarrollo.

Para terminar de perfilar este original sistema de juego, los enemigos, escenarios y efectos de luz también rayan a la altura de lo exigible, y como podéis apreciar por estas imágenes, el juego se desarrolla de un modo muy espectacular, tanto, que los elementos en pantalla y las explosiones pueden llegar a confundirnos durante algunos niveles, aunque sin llegar a crearnos demasiados problemas en ningún momento.

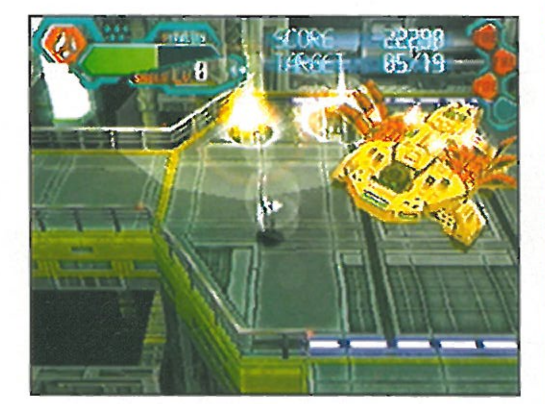
Esta reinvención de los "shoot 'em up" se convierte en un soplo de aire fresco para los jugadores cansados de los géneros tradicionales, y todo gracias a los dos pilares en que debe apoyarse cualquier buen lanzamiento: jugabilidad y mucha diversión.

David Martínez





Tipo: **Arcade**
Compañía: **Studio 3**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **N.D.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**



Así se coloca una bomba





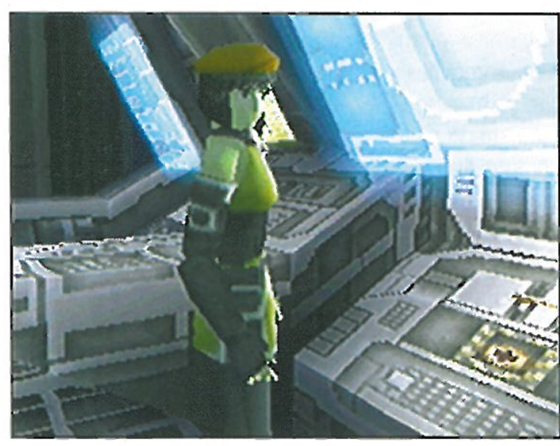


El sistema de «Silent Bomber» resulta un poco confuso en los primeros compases del juego, aunque con un poco de práctica todo se vuelve más sencillo. En primer lugar, buscamos un objetivo con nuestro sensor, una vez encontrado, colocamos los artefactos necesarios ("in situ" o a distancia) y salimos pitando de allí. Ya sólo nos queda detonarlo.

«Silent Bomber» sorprende tanto por su SENCILLO desarrollo como por su enorme DIVERSIÓN.



Las explosiones y efectos de luz cobran mayor protagonismo a medida que avanzamos en el juego y conseguimos nuevos artefactos.





Los escenarios recrean a la perfección el interior de un gigantesco crucero de combate enemigo que debemos destruir.

Alternativas: *Aunque su planteamiento recuerda un poco a «Bomberman», sólo se parece, de lejos, a «Kagero Deception 2», y aún así queda muy por encima.*

Artificieros enfrentados





Aunque el modo para dos jugadores se desarrolla a través de los clásicos enfrentamientos uno contra uno, la cantidad de personajes disponibles (que tendremos que ir liberando según vayamos progresando en el juego) y un desarrollo muy rápido, lo convierten en una opción muy entretenida.



El tamaño y la variedad de los enemigos es otro de los puntos fuertes de «Silent Bomber», realmente impresionantes.

Gráficos: 85

Constantes explosiones y espectaculares efectos de luz llenan unos escenarios "hi-tec" de más que correcta construcción. Sin embargo este amasijo de elementos hace que el juego resulte confuso en algunos momentos. Las escenas de vídeo, acertadísimas.

Sonido: 82

La música de estilo "techno" y las voces en castellano encajan a la perfección en la trama del juego, manteniendo un ritmo trepidante.

Jugabilidad: 85

El sistema de juego es extraño, pero no resulta difícil acostumbrarse, y sólo algunos saltos y las mayores explosiones pueden hacer que el desarrollo se vuelva confuso.

Diversión: 87

El nivel de dificultad está bien ajustado, en parte por el tutorial que se intercala en algunos momentos del juego. Por otro lado, la sencilla mecánica y el espectacular desarrollo animan bastante el cotarro.

Opinión:

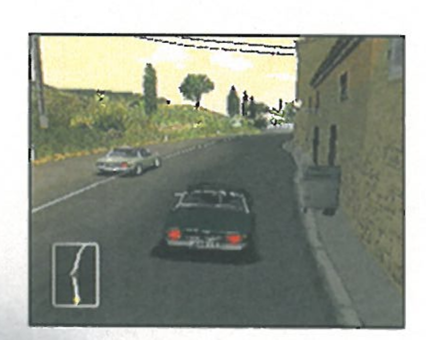
El notable nivel técnico y la sencillez de su desarrollo convierten a «Silent Bomber» en una de las más gratas sorpresas de la temporada para PlayStation. Todo parece cuidado en este compacto: la originalidad del planteamiento, un argumento digno de las mejores aventuras y acción sin descanso a través de una enorme nave espacial. En definitiva, lo justo para atrapar a quienes busquen algo diferente.

Valoración 86

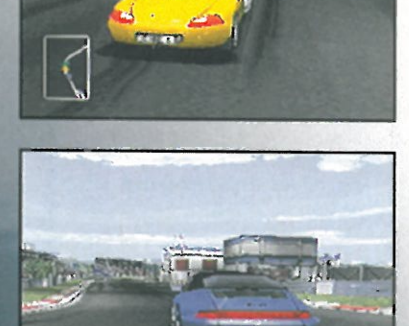
Tecnología alemana a su alcance

La serie «NFS» sigue colocándonos al volante de los deportivos más potentes del mundo, y esta vez le ha tocado nada menos que a los modelos de la prestigiosa escudería alemana Porsche.









Cuando una saga llega a su quinta entrega parece difícil que nos sorprenda con cambios en su planteamiento, es más, ya estamos acostumbrados a que ni opciones ni modos de juego supongan un salto importante respecto a los anteriores. Sin embargo, la quinta parte de «Need for Speed» no sólo se convierte en la mejor de todas por las leves mejoras introducidas en el apartado técnico, sino que es reflejo de un meritorio trabajo en lo que a novedades se refiere.

Para empezar, este compacto nos saluda con la limitación de su garaje a una sola marca, pero eso no significa una reducción de los coches disponibles, ya que todos los modelos de la historia de Porsche podrán competir en los diferentes campeonatos de «NFS». Además, el juego cuenta con un nuevo modo principal -al más puro estilo «Gran Turismo»- en el que después de competir tendremos que invertir nuestro dinero en nuevos automóviles y en reparar los que ya hayamos utilizado. Todo esto, unido a la división de las competiciones en varias categorías y al considerable catálogo de vehículos, sirve para mantenernos enganchados durante bastante tiempo.

MÁS MODOS DE JUEGO

Claro que no todo termina con el modo historia, ya que aquellos que busquen emociones fuertes tienen a su disposición las opciones de pilotaje de pruebas, en las que al servicio de un grupo mecánico se nos exige sacar el máximo rendimiento a nuestro vehículo, además de las clásicas persecuciones policiales, la guerra de banderas y la carrera contrarreloj.

Por otro lado, pese a que el apartado gráfico sigue arrastrando cierto "popping", y la sensación de velocidad se queda corta en las perspectivas exteriores (especialmente con la participación de 4 jugadores), la construcción de escenarios se muestra soberbia, ya que la riqueza de elementos y los tonos pastel utilizados dan la impresión de correr por circuitos sacados directamente de un cuadro.

Por lo demás, el control es suave y el nivel de dificultad ajustado, por lo que este «Need For Speed Porsche Unleashed» no sólo puede presumir de ser, de lejos, la mejor entrega de la serie, sino de ser un simulador brillante y muy equilibrado en todos sus aspectos.

David Martínez

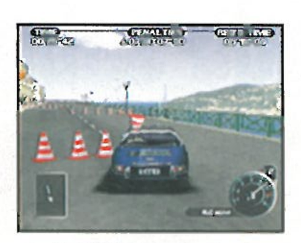




Una vez en nuestro garaje, podemos reparar, introducir mejoras e incluso darle una nueva capa de pintura a nuestro flamante Porsche.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

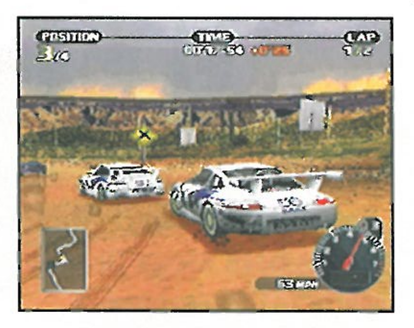
Piloto de pruebas

Por si no te basta con las carreras, tus habilidades se probarán a tope en la modalidad de pilotaje. Las instrucciones son sencillas: un coche, un recorrido, unas cuantas dificultades y un tiempo límite muy ajustado.

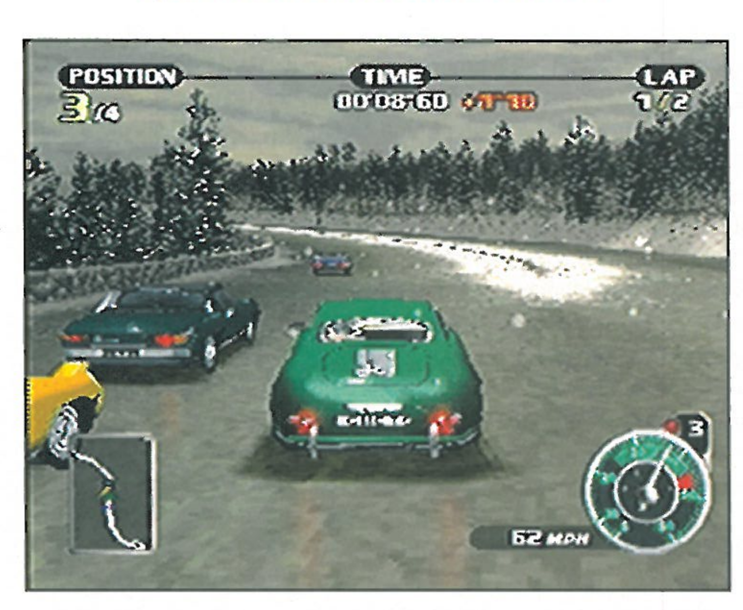


Los escenarios mantienen ese aspecto "pictórico" característico de la serie de velocidad de Electronic Arts.



También tenemos a nuestra disposición modelos exclusivos de Porsche que nunca se pusieron a la venta.

La saga «NFS» llega a su 5ª entrega con NUEVAS opciones de juego y un apartado técnico MEJORADO.

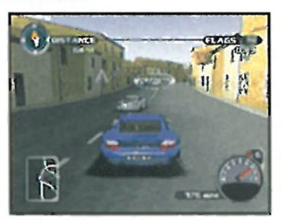


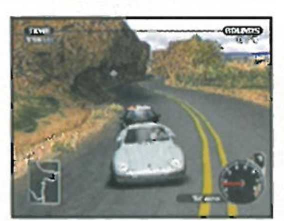
El documental




Como ya es habitual en los juegos de la serie, a nuestra disposición encontramos vídeos y material fotográfico sobre los modelos que compiten en las carreras de «Need for Speed».

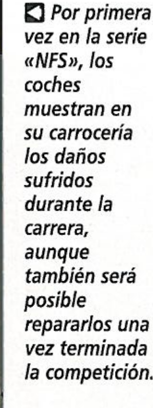
La huida

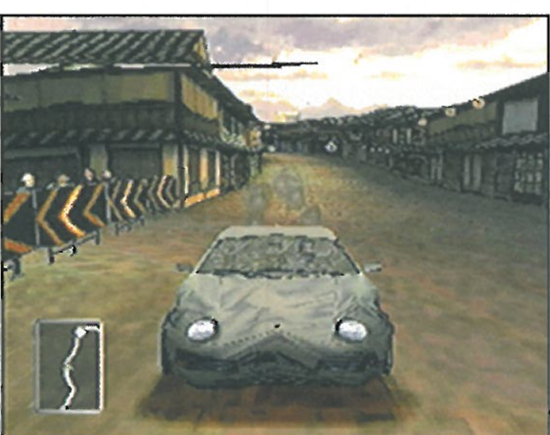




Todo un clásico de la serie, la huida de la policía, también está presente en esta entrega, además de una nueva guerra de banderas.

Alternativas: *«Gran Turismo 2» sigue siendo el rey de este género. Si lo que más te va en los juegos de coches son las persecuciones, las colisiones y los escenarios urbanos, «Driver» se decanta con más claridad por este planteamiento.*





Por primera vez en la serie «NFS», los coches muestran en su carrocería los daños sufridos durante la carrera, aunque también será posible repararlos una vez terminada la competición.

Gráficos: 83

Los coches están bien construidos, aunque los escenarios, de gran belleza, sufren de "popping" y del baile de algunas texturas. El efecto de las colisiones está muy logrado.

Sonido: 76

Las melodías son un poco "machaconas" y el sonido de los coches no pasa de resultón, aunque durante los vídeos el nivel es bastante superior.

Jugabilidad: 83

La respuesta de los coches es suave y más cercana a la simulación que al arcade, aunque el control analógico -con sólo un "stick"- necesita bastante práctica. La dificultad está ajustada al milímetro.

Diversión: 86

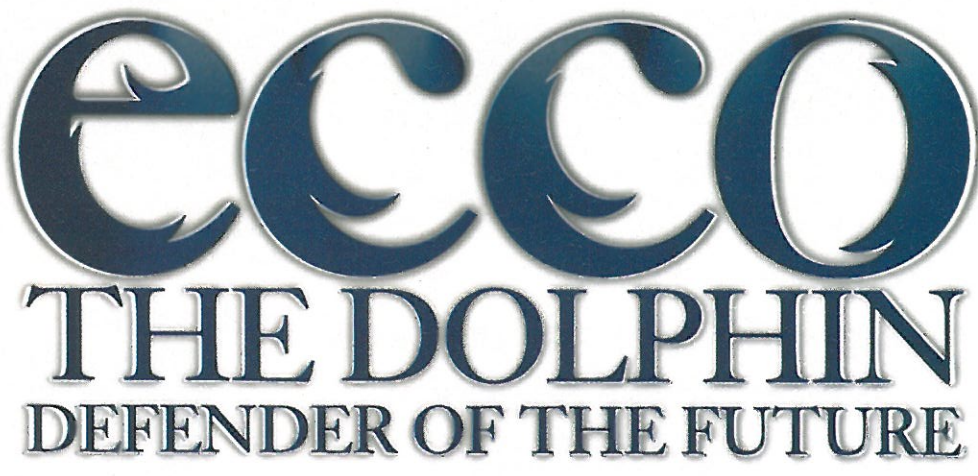
Es la primera vez que un juego de la saga «NFS» incluye tantos modos de juego. La posibilidad de jugar dos tipos de historia -como corredor y como piloto de pruebas- y la inclusión de un modo para 4 jugadores redondean este apartado y amplían las posibilidades de diversión.

Opinión:

«Porsche Unleashed» es un juego de gran calidad, que resulta muy equilibrado en todos sus aspectos y que incluye un buen puñado de novedades con respecto a la anterior entrega. Es el colofón de la serie, e incluye las opciones y modos suficientes como para satisfacer a cualquier aficionado a los coches.
Se sitúa entre los mejores en su género, aunque queda algo por debajo de los grandes monstruos de la velocidad.

Valoración 84

El maravilloso mundo submarino



Siete años después de dar vida a este entrañable delfín en dos juegos para Mega Drive y Mega CD, la compañía Appaloosa nos ofrece el tercer capítulo de la saga, el cual aprovecha la potencia de Dreamcast para sumergir a Ecco en una bellísima aventura 3D con un argumento de ciencia-ficción.



Los dos Ecco para Mega Drive y Mega CD supieron hacerse un hueco entre muchísimos aficionados. Las razones fueron un apartado gráfico de una gran belleza y un desarrollo muy enganchante que nos ponía frente a un montón de puzzles de una complejidad bastante elevada.

Este nuevo «Ecco», desarrollado por los creadores de los dos capítulos anteriores, mantiene esas mismas premisas, pero unidas a una nueva apariencia gráfica totalmente adecuada a las tecnologías actuales.

Pero no creáis que se trata de un simple salto a las 3D: mediante un excepcional motor gráfico, los programadores de Appaloosa han conseguido plasmar toda la grandeza y belleza del mundo submarino como nunca antes habíamos visto en ningún videojuego. De hecho, estamos, en mi opinión, ante el juego que más explota por el momento (y a la espera de la llegada de «Shenmue») las posibilidades gráficas de Dreamcast. Y ante uno de los más bonitos de la historia de los videojuegos.

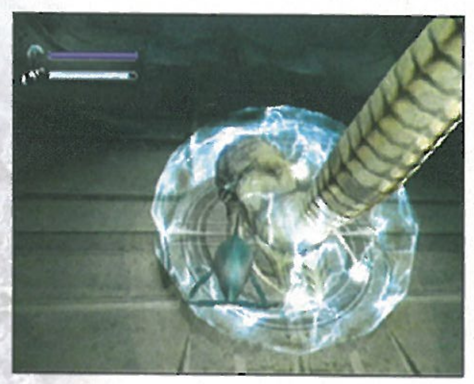
AVENTURA DIFÍCIL Y ELABORADA

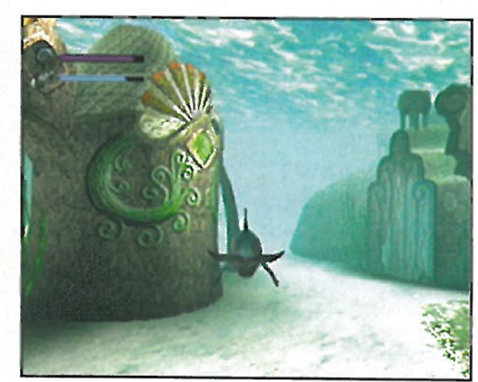
Junto a su exuberancia gráfica, coronada por los impresionantes movimientos de un delfín que casi parece real, encontramos un cuidadísimo argumento cuya elaboración ha corrido a cargo del reputado escritor de ciencia-ficción David Brin, autor, entre otras cosas, de la continuación de la saga "La Fundación", de Isaac Asimov. Por eso, aunque el juego parece para niños por la simpatía de los primeros encuentros de su protagonista con los habitantes marinos, pronto nos daremos cuenta de que en realidad estamos ante un juego adulto, con una trama digna de cualquier película de ciencia-ficción.

Esta orientación madura se manifiesta igualmente en la complejidad de su desarrollo, que incluye puzzles de altísima dificultad que nos obligarán a pensar cuidadosamente cada uno de los pasos a seguir mientras recorremos el entorno subacuático, con total libertad de movimientos, eso sí.

Por todo ello, al igual que sus antecesores, «Ecco» se puede definir como un juego sumamente original que esconde bajo la inocente propuesta de convertirnos en un delfín una aventura realmente compleja, recomendable tan sólo para los aventureros más expertos. Ellos encontrarán en «Ecco» un excelente juego cuya recomendación, sin embargo, no podemos hacer extensiva a quienes huyan de las complicaciones, pues en el catálogo de Dreamcast hay cosas bastante más asequibles. Aunque, desde luego, no tan bonitas.

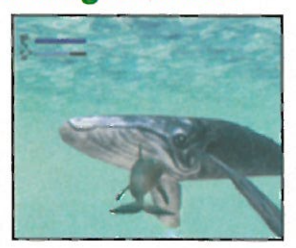
Rubén J. Navarro





- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Appaloosa**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Los amigos de Ecco





Gracias a su sonar para comunicarse con la fauna submarina, Ecco podrá recurrir a tortugas, ballenas y demás seres para que le ayuden en su tarea. Nos irán dando pistas acerca de cómo proseguir, nos propondrán divertidos minijuegos o nos encargarán misiones. Su apariencia gráfica es realmente buena.



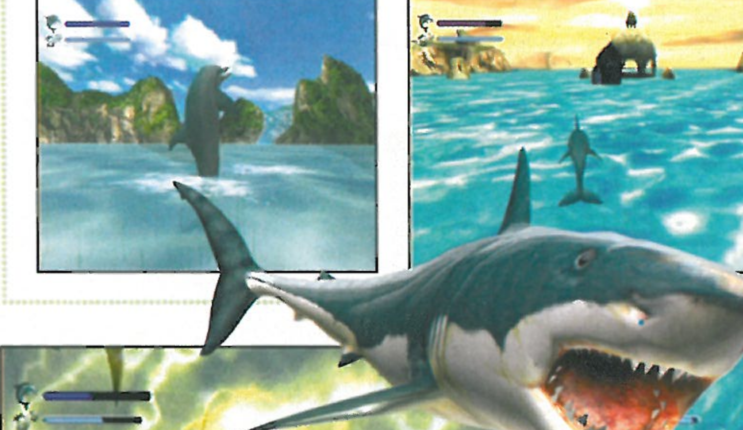
Las leyes de la cadena alimenticia son imparables: Ecco come bancos de peces para recuperar su energía, y los tiburones intentarán comérselo a él.







¡Cómo se mueve este delfín!



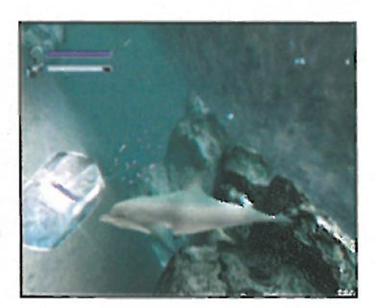
Los movimientos del delfín están recreados a la perfección, y ver las evoluciones de Ecco en el agua es una auténtica delicia. Además de nadar con soltura por las profundidades marinas, puede desplazarse por la superficie del agua moviendo la cola, o realizar grandes saltos para contemplar la belleza del paisaje.



Efectos gráficos



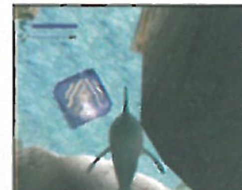
Appaloosa ha realizado el mejor trabajo de su dilatada historia recreando el mundo submarino de Ecco. Aquí podéis ver los magistrales efectos de la superficie del agua, las transparencias, las texturas del fondo del mar...



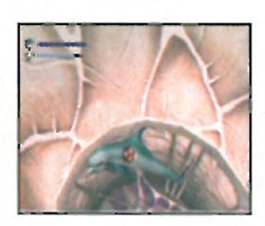
Encontrar estos cristales es imprescindible, ya que nos darán las claves para superar cada nivel.

Defiéndete con tus poderes sobrenaturales







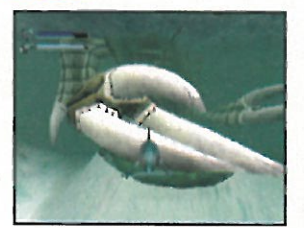


En consonancia con la trama de ciencia-ficción del juego, Ecco irá consiguiendo al avanzar nuevos poderes, que incluso alterarán su aspecto físico, colocándole un arnés que le da más potencia o una marca extraterrestre en el lomo. Recogiendo unos extraños cristales, obtendremos muchos más poderes.



La lucha por la supervivencia









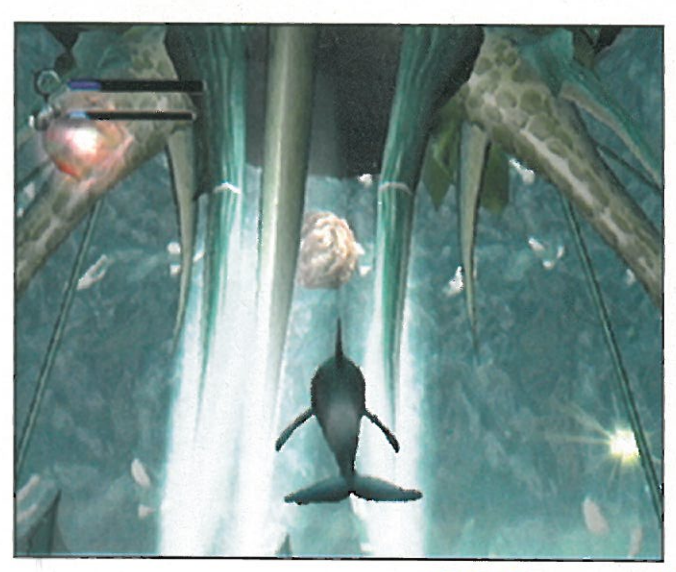
El fondo marino está plagado de peligros: pirañas, tiburones blancos y con cabeza de martillo, medusas, peces venenosos... Pero hay otros peligros para los que necesitaremos usar todos los poderes del delfín. Nos estamos refiriendo a las mutaciones antinaturales que han creado los alienígenas, perversiones de otros animales marinos que utilizan el fuego, el hielo o artefactos arcanos para atacar a Ecco. Su apariencia es terrorífica.

En esta pantalla podremos ver -en castellano-, todos los poderes adquiridos por Ecco.

«Ecco» es un juego que, tras su belleza visual, oculta un desarrollo COMPLEJO, apto sólo para los más EXPERTOS.



El juego esconde una sorpresa para los más veteranos bajo el nombre de "Pasaje a Génesis", en forma de niveles 2D, como los juegos de Mega Drive.





Alternativas: *Dreamcast tiene aventuras de gran calidad, como «Shadowman», «Tomb Raider» o «Soul Reaver», pero aunque son difíciles, ninguna alcanza la complejidad de «Ecco». Sin embargo, si buscáis originalidad y algo totalmente diferente a lo visto...*

Toda buena acción tiene su recompensa





Resolviendo los puzzles y misiones que nos encargan los habitantes marinos, obtendremos nuevos poderes de ataque y comunicación. Por ejemplo, al comenzar, una ballena nos pedirá que liberemos a su hijo atrapado por un desprendimiento de rocas. Los objetivos se irán complicando cada vez más.

Gráficos: 97

La recreación del mundo submarino y el grado de realismo de los movimientos de Ecco son excepcionales. Una pasada.

Sonido: 95

Banda sonora envolvente con sonido estéreo que encaja a la perfección con el ambiente del fondo del mar. Una maravilla que merece la pena escuchar en un buen equipo de música.

Jugabilidad: 88

Necesitaréis algún tiempo para llegar a dominar todos los movimientos de Ecco, pero por fortuna todo está pensado para que se vayan necesitando de manera gradual. La cámara resulta algo brusca en algunas ocasiones.

Diversión: 85

El juego es larguísimo, no sólo por la cantidad de niveles, sino por la dificultad de los puzzles, por lo que tendréis semanas de diversión. Pero por otra parte, esa gran dificultad puede hacer que muchos desistan en el intento.

Opinión:

Appaloosa ha seguido fiel a los principios de la serie y ha realizado una excelente actualización de su clásico, llevando de paso a Dreamcast a nuevas cotas visuales.
El "inconveniente" es que «Ecco» sigue siendo un juego difícil, orientado a un sector de usuarios muy determinado, es decir, a los expertos en puzzles y aventureros de pro.
Si respondes a esas señas, no lo dudes y hazte con él. Si no... mejor que busques otras aventuras más sencillitas.



El FIFA ahora es UEFA

Una vez más, la Eurocopa de Naciones arrastra a diferentes compañías a programar simuladores de fútbol basados en esta competición. Como no podía ser menos, los responsables de la saga «FIFA» nos presentan sus particular apuesta para este evento.



Aunque para ello, la verdad, no se han calentado mucho la cabeza. Lejos de ofrecer una entrega repleta de novedades y sorpresas, EA Sports ha recuperado el motor de su «FIFA 2000», con alguna actualización como el mayor tamaño de los jugadores, y lo ha adaptado al Campeonato de Europa de Selecciones que se celebrará el próximo mes de Junio en Bélgica y Holanda.

Esto significa que se ha reducido el número de equipos, ya que ahora sólo se incluyen las selecciones que pertenecen a la UEFA, y se ha prescindido de los clubs y del resto de las selecciones mundiales.

Con este grupo de equipos, que hacen un total de 52 (por supuesto, con los nombres reales de los jugadores), podemos disputar la Eurocopa desde su fase de clasificación, con los mismos grupos que hemos visto a lo largo de estos dos años, o bien realizar un nuevo sorteo. Claro, siempre sin contar con Holanda y Bélgica que, como anfitrionas, pasan directamente a disputar la fase final.

Además de esta competición, sin duda el leimotiv del juego y también su única excusa, se puede organizar un torneo con ocho equipos o disputar partidos de exhibición.

Y aquí acaba la historia. Bueno, si ganamos alguna Eurocopa podremos también participar en los dos últimos partidos de todas las ediciones anteriores

MÁS O MENOS LO DE SIEMPRE

Podemos decir que estamos ante un «FIFA» reducido y adaptado al torneo continental. Las opciones y posibilidades prácticamente son las mismas que las ya conocidas (algún nuevo parámetro en las tácticas o en la configuración del juego, si acaso), y el juego en sí es exactamente el mismo que vimos hace unos meses en «FIFA 2000» y que todos conocemos de sobra. Incluso se mantiene los comentarios de Paco González y Manolo Lama.

Un control asequible y con muchas posibilidades, un desarrollo que invita al espectáculo y que permite hacer goles con bastante facilidad... en fin, qué os vamos a contar a estas alturas sobre un juego de fútbol que arrasa en ventas en cada edición y con el que prácticamente todo el mundo ha jugado alguna vez. Pues eso, que estamos ante un gran simulador... pero en esta ocasión limitado a la Eurocopa.

Manuel del Campo





- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

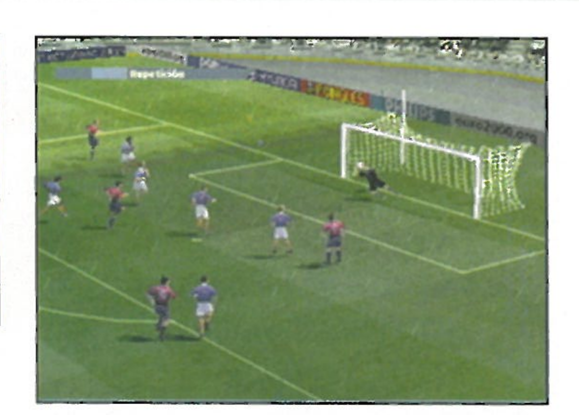
La Eurocopa que viene



El torneo de la Eurocopa, que deberemos disputar desde su fase de clasificación (salvo que optemos por las selecciones anfitrionas), es el principal argumento de este juego. Se pueden elegir los grupos reales o cambiarlos aleatoriamente. Destaca, eso sí, un seguimiento más pormenorizado, que nos indica el estado de cada selección (lesionados, sancionados...) tras cada partido.



En el modo entrenamiento, la máquina y el comentarista Manolo Lama nos ayudarán a dominar todos los movimientos.









Este nuevo SIMULADOR DE EA ofrece el mismo nivel de calidad técnica que la conocida saga «FIFA», si bien su desarrollo está centrado en la Eurocopa.



Euro 2000 nos ofrece una completa información de cada selección, así como las características de cada jugador. ¡Incluso hasta se parecen a los de verdad!

Alternativas: *El propio «FIFA 2000» e «ISS Pro Evolution» siguen siendo los mejores del género, y si quieres una competición en especial, «UEFA Champions League» está también muy bien.*



Gráficos: 88

Los mismos que los de «FIFA 2000», y aunque los jugadores se ven ligeramente más grandes, también se aprecian algunas pequeñas ralentizaciones. Buenas animaciones de los jugadores.

Sonido: 94

De nuevo los comentarios de Lama y González son una delicia. Los efectos rayan también a un buen nivel.

Jugabilidad: 90

La serie «FIFA» siempre se ha caracterizado por ser muy asequible a pesar de sus múltiples posibilidades en el control. Un juego que se adecua a todo tipo de públicos.

Diversión: 85

Con la reducción de equipos y torneos las posibilidades se han visto muy mermadas. Los partidos siguen siendo divertidos... pero también lo eran en «FIFA 2000».

Opinión:

EA nos ofrece un nuevo simulador de fútbol que aporta más bien poco a anteriores entregas. Para mí, la celebración de la Eurocopa no parece suficiente excusa como para lanzar un juego idéntico al que vimos hace unos meses y que no ofrece más alicientes que el hecho de poder participar en este torneo. Además, para colocar los mismo grupos de clasificación, ya se podían haber incluido en «FIFA 2000». En cualquier caso, estamos ante un muy buen juego de fútbol, y si a vosotros la Eurocopa sí os parece un tema atractivo...



Tras varios años de espera, llega la continuación de Alundra, uno de los primeros y, al mismo tiempo, uno de los mejores juegos de rol que aparecieron en nuestro país para PlayStation.

El regreso de un clásico

ALUNDRA 2

Aunque quizá la palabra "continuación" no sea la más apropiada, ya que en realidad «Alundra 2» tiene muy poco que ver con el juego original, especialmente en los apartados de argumento y sistema de gráficos. De hecho, curiosamente, en esta entrega ni siquiera aparece Alundra, el personaje que da título al juego.

En esta ocasión deberemos asumir el papel de Flint, un joven cazador de piratas que debe acudir en ayuda de la princesa Alexia, pues el malvado Barón Diaz amenaza con apoderarse de todo el reino. Para conseguirlo cuenta con la ayuda de un poderoso hechicero que posee la habilidad de convertir a animales y personas en monstruosos engendros robóticos. A partir de este planteamiento inicial se irá desarrollando una historia larga y compleja que nos hará viajar por más de 20 localizaciones distintas mientras nos vamos encontrando con montones de personajes y enemigos.

En cuanto al sistema de juego, «Alundra 2» conserva la misma mezcla característica de elementos de RPG junto con abundantes puzzles y combates en tiempo real, aunque en esta ocasión se ha graduado algo mejor la dificultad de los puzzles, que en el primer juego muchas personas encontraron excesiva.

Como principal novedad dentro de este apartado nos encontramos con la inclusión de diez minijuegos (una partida de dardos, una competición de karts...) que nos permitirán obtener ciertos objetos especialmente valiosos, además de aumentar agradablemente el aspecto arcade del juego.



Poco tiene que ver este «Alundra 2» con su antecesor, de hecho podríamos decir que no guardan ninguna relación.

MUCHO MEJOR ASPECTO

Como hemos mencionado antes, el apartado gráfico ha cambiado también drásticamente con respecto a la primera entrega. Los antiguos gráficos 2D han sido sustituidos por otros totalmente tridimensionales que, evidentemente, resultan mucho más apropiados para las elevadas dosis de acción y los numerosos puzzles del juego. Destaca especialmente el trabajo realizado al diseñar los escenarios y, sobre todo, el uso de las cámaras. De hecho, la posibilidad de girar totalmente el punto de vista 360º en cualquier momento no sólo es una de las características técnicas más interesantes del juego sino que también permite que los puzzles tengan una mayor complejidad espacial.

Lamentablemente, el gran trabajo realizado en todos los demás aspectos se ve ensombrecido por un fallo que podríamos calificar como garrafal, y es la ausencia de un doblaje a nuestro idioma. Este fallo resulta especialmente grave si tenemos en cuenta que la mayor parte del argumento del juego se desarrolla mediante secuencias animadas llenas de diálogos largos y complejos que carecen completamente de subtítulos. Por decirlo en pocas palabras: si no sabes inglés no te vas a enterar de que va la historia.

Si consigues superar este grave problema, «Alundra 2» resulta, en conjunto, un juego largo, entretenido y con abundantes dosis de acción. Puede que en comparación no resulte tan original como lo fue en su momento el primer «Alundra», pero aun así se trata de una opción muy interesante que satisfará a todos los aficionados a este tipo de juegos.

Jorge Portillo



Tanto los textos como los diálogos del juego están en inglés. Y para los segundos ni siquiera hay unos subtítulos escritos. Malo.



Además de combatir con incontables enemigos de escasa entidad, tendremos que enfrentarnos también a más de diez poderosos jefes finales.

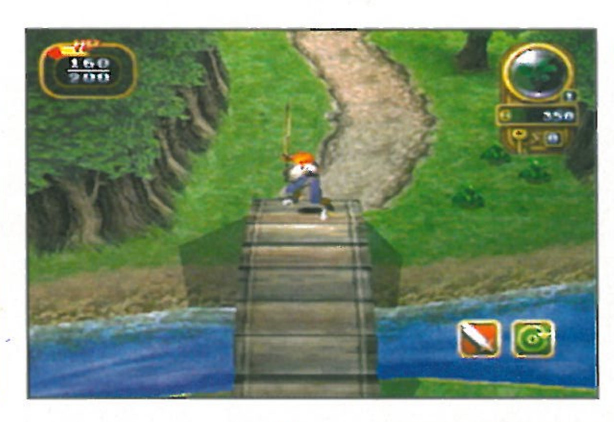
Tipo: **Action RPG**
Compañía: **Activision**
Distribuidora: **Proein**

Precio: **8.495 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

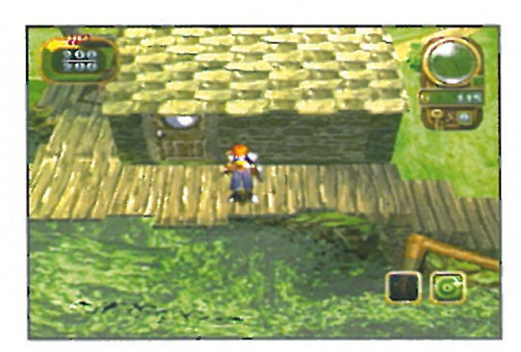
No todo es luchar...




Al principio del juego los puzzles se reducirán a realizar tareas sencillas como empujar bloques o mover palancas, pero según vayamos avanzando en la historia se irán complicando bastante más hasta llegar a extremos realmente maquiavélicos.



Entre lo mejor del juego se encuentra el diseño de los diferentes escenarios, que destacan tanto por su calidad como por su variedad.



Alternativas: *Como RPG de acción podéis disfrutar con el «Alundra» original, que está en castellano. Como juego de rol clásico no puede faltaros el genial «Final Fantasy VIII».*

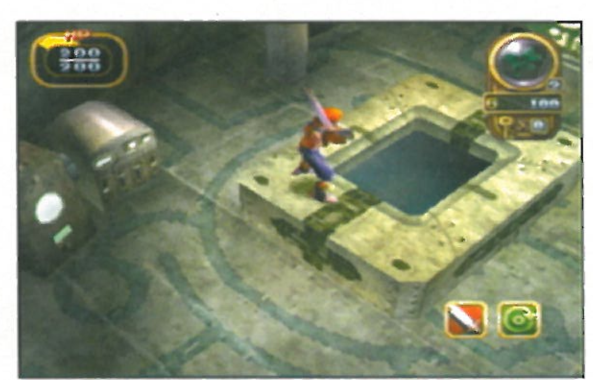
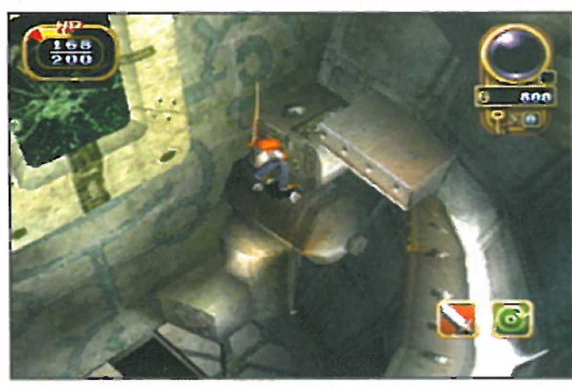


La historia en escenas




Las abundantes secuencias animadas están realizadas con el propio motor del juego. No tienen la calidad de las secuencias prerenderizadas que hemos visto en otros juegos, pero a cambio los tiempos de espera son mínimos. Eso sí, ya sabes que están en inglés...

Este fantástico RPG DE ACCIÓN se ve seriamente perjudicado por la ausencia de un doblaje al español.

Los escenarios tridimensionales alcanzan una gran complejidad. Afortunadamente la movilidad de las cámaras garantiza que podamos seguir la acción en todo momento.



Gráficos: 85

Muy buenos. A pesar que algunos personajes resultan demasiado poligonales, el trabajo realizado con los escenarios y con las cámaras es de gran calidad.

Sonido: 70

Tanto la música como los efectos sonoros son bastante buenos. Sin embargo, la ausencia de un doblaje al castellano es un fallo realmente imperdonable.

Jugabilidad: 80

El control del juego es sumamente sencillo y la dificultad de los puzzles está bien graduada. El único lunar aquí es que los combates con los robots pueden resultar excesivamente difíciles.

Diversión: 83

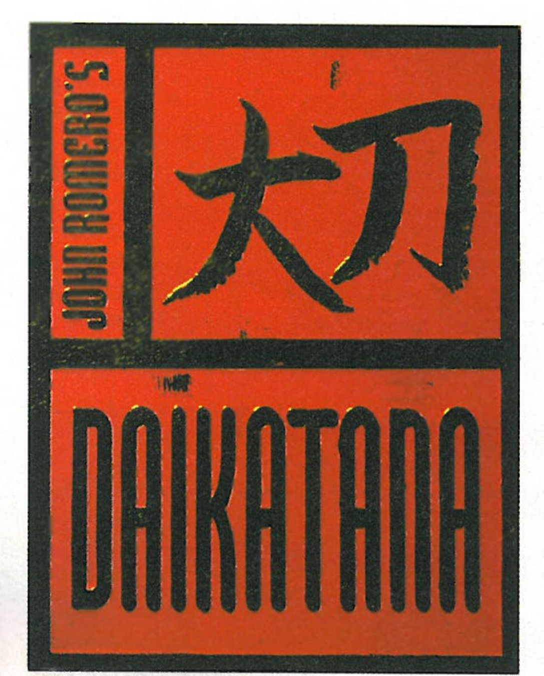
Se trata de una aventura larga y entretenida repleta de esos golpes humorísticos tan del gusto del público japonés. Desgraciadamente es necesario dominar el idioma inglés para poder seguirla, por lo que su valoración disminuye.

Opinión:

Evaluando exclusivamente su calidad técnica y su jugabilidad, hay que reconocer que «Alundra 2» se merecería una nota más alta. Sin embargo, en un juego de estas características el doblaje al castellano pasa de ser una opción a ser una necesidad ya que, aunque podrás avanzar, si no dominas el inglés no te vas a enterrar de nada de la historia. Si para ti el idioma no es un problema y ya has jugado al primer «Alundra», este "action RPG" te resultará muy interesante. Si no...



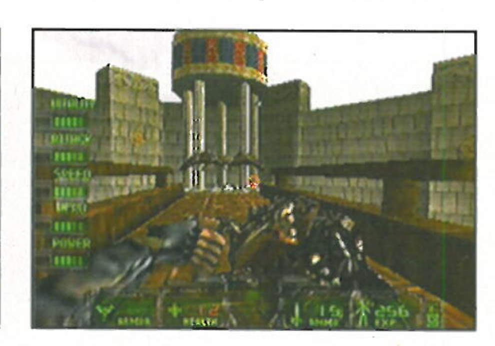
Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
Compañía: **Ion Storm**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**



"Daikastaña"

Han sido necesarios más de tres años de desarrollo para que John Romero, uno de los creadores del mítico «Quake», termine la que iba a ser su obra maestra. «Daikatana» ya está en nuestras manos. Pero ¿ha merecido la pena la espera? Por desgracia, el resultado final es totalmente decepcionante...





Este tan traído y llevado shoot'em up nos sitúa en el Japón del año 2455, ante la difícil misión de infiltrarnos en la fortaleza de una poderosa multinacional para conseguir hacernos con una misteriosa espada llamada Daikatana, forjada hace cientos de años por el famoso samurai Usagi Miyamoto. La espada, que tiene el poder de alterar el espacio y el tiempo, nos va a permitir una vez encontrada visitar distintas épocas, como la antigua Grecia y la Edad Media, bajo la posibilidad de cambiar el futuro de la humanidad.

Este argumento es narrado durante el juego mediante secuencias de escasa calidad, sin voces y con textos en inglés, que evidentemente restan cualquier atractivo que pudieran tener. Centrándonos ya en el desarrollo propiamente dicho, la cosa consiste, como es natural, en liquidar a todo bicho viviente que se nos plante en nuestro camino mientras buscamos la susodicha espada. Llama la atención el escaso cuidado puesto en la planificación de los niveles, con puzzles que insultan la capacidad intelectual del jugador, enemigos poco variados y, dentro de cada época, escasos elementos con los que ambientar los escenarios, que además acusan una buena ración de niebla en los exteriores. El control, pese a ser rápido, resulta impreciso en los saltos y el desarrollo del juego es demasiado monótono y falto de puntos álgidos. En fin, que todavía no nos explicamos como es posible que John Romero haya necesitado tanto tiempo para crear este cartucho, que en Nintendo 64 tiene tantos y tan buenos rivales a los que ni siquiera llega a plantar batalla.



Uno de los pocos aspectos atractivos de este juego es la variedad y efectividad de las armas.



Viajes por el tiempo





Gracias a los poderes de la espada Daikatana, podemos alternar la ambientación futurista con viajes temporales a otras épocas. Esta variada ambientación hubiera sido uno de los grandes atractivos del juego, pero por desgracia resulta muy poco inspirado a nivel gráfico.

El mundo de los videojuegos es así: hay veces en que las expectativas quedan colmadas cuando tenemos en nuestras manos un producto del que se lleva hablando mucho tiempo y, desgraciadamente, hay otras en las que el resultado final no está ni por asomo a la altura de lo esperado. Actualmente «Turok 2» (pese a los dos años transcurridos desde su salida) y sobre todo «Quake 2» siguen marcando la pauta en los shoot'em up puros de N64.



Gráficos:	73
Sonido:	60
Jugabilidad:	66
Diversión:	67

Opinión:

«Daikatana» es un shoot'em up mediocre que llega muy tarde a N64. Hace unos años no hubiera estado mal, pero precisamente es en este género donde esta consola marca la pauta con grandes obras maestras, a las que no llega ni a acercarse. Sólo para coleccionistas y fanáticos del extravagante John Romero.

Valoración 67



DEUCE
8 BASE POLY-CARBONATE LENS
NYLON FRAME
STAINLESS STEEL OPTICAL HINGES
BRUCE IRONS
WWW.ARNETTE.COM
arnette

Tipo: **Disparo**
Compañía: **Namco**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **4.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Después de un breve periodo de sequía, parece que los juegos de disparo vuelven a ponerse de moda. «Ghoul Panic», «Re: Survivor», y ahora «Rescue Shot» vienen a saciar las ansias de los jugadores de gatillo fácil.

El guardaespaldas

RESCUE SHOT™

Lo han vuelto a hacer, los muchachos de Namco han dado la vuelta al clásico esquema de los juegos de disparo, y llegan con un divertido juego de escolta bajo el brazo, para mayor regocijo de los usuarios de una Gun Con 45. En lugar de una peligrosa misión de espías o de unos cuantos minijuegos, esta vez la cosa consiste en acompañar a un simpático ¿perro? en una "peligrosa" aventura por un mundo multicolor.

Que no os lleve a engaño este planteamiento. Aunque el protagonista es este simpático personajillo, nuestro deber no consiste en controlarle, sino en protegerle de los peligros que le acechan en cada pantalla. Y para ello, la mejor solución es desenfundar la pistola y acribillar a los enemigos que se le acerquen, o, en su caso, disparar a nuestro personaje para que salte o esquive en el momento oportuno. Dicho así suena un poco extraño, sobre todo si tenemos en cuenta que Bo se mueve por unos escenarios en 3D que ya quisieran para sí muchos juegos de plataformas, y que la perspectiva cambia constantemente. Sin embargo, a la hora de jugar, este desarrollo se hace irresistible, ya que mantiene un ritmo que, aunque lento por momentos, atrapará al instante a los aficionados a los juegos de disparo por su combinación de minijuegos con niveles de avance. Y no vayáis a pensar que los 12 escenarios se parecen entre sí, porque otra de las dianas de «Rescue Shot» es que nunca pierde sus capacidad de sorpresa y lo mismo nos coloca a lomos de una vagoneta, que intentando hallar la salida de un laberinto o eliminando a un enorme dragón, y todo para conseguir una vida de juego considerablemente larga.

Que su aspecto resulta muy infantil y su argumento parece ridículo no se puede negar, aunque si os atrevéis a empuñar una pistola frente a «Rescue Shot» , seguro que quedáis inmersos en uno de los juegos más entretenidos del género.



En las fases de plataformas tenemos que disparar a nuestro protagonista para que salte.



En cualquier momento, algún peligro puede acechar a este perro, y nosotros estaremos ahí para evitarlo.









Algunos niveles nos exigen la máxima concentración ya que tenemos que controlar a Bo a la vez que eliminamos a los molestos enemigos que pueblan este colorido mundo.

Gráficos:	82
Sonido:	75
Jugabilidad:	87
Diversión:	86

Opinión:

La escasez de ideas del género, y la frescura de su desarrollo convierten a «Rescue Shot» en uno de los mejores CDs de disparo que hemos podido disfrutar. La variedad de sus pruebas, el simpático aspecto y lo inusual de su duración respaldan al pionero de todo un estilo: la combinación de plataformas y disparo.

Valoración 86

De camino a la Eurocopa

Sólo cinco meses después del juego original, Sega Sports nos presenta una versión actualizada de su simulador de fútbol, un programa que muestra notables mejoras técnicas y jugables, y que toma la próxima Eurocopa como leimotiv del juego.

Desde luego, resulta sorprendente que Sega no haya tardado ni cinco meses en lanzar una nueva entrega de su juego de fútbol, aunque parece haber dos razones que le han empujado a hacerlo.

La primera es la celebración en Junio de la Eurocopa de selecciones, un evento con la suficiente importancia como para provocar lanzamientos basados en esa competición. La segunda tiene más que ver con el propio juego: el primer «Sega WWS» es un buen simulador, pero no alcanza la calidad de otros títulos del catálogo de Dreamcast. Por eso, Sega nos presenta ahora esta nueva versión con evidentes mejoras técnicas y jugables, para completar un juego mucho más adecuado a las posibilidades de la consola.

El repaso que han dado los programadores al motor gráfico es notable. El juego muestra una resolución mucho mayor, el diseño de los jugadores (con especial atención a sus rostros), se ve más realista, se han implementado nuevas texturas (sobre todo en los terrenos de juego), y aparecen meritorios efectos de luz. En fin, que el aspecto general del juego resulta más sugerente.

MÁS POSIBILIDADES, MEJOR JUGABILIDAD

Después llega la ampliación de sus posibilidades. El juego incluye 50 nuevos equipos, con clubs de 9 ligas y selecciones nacionales, más torneos, donde por supuesto destaca el de la Eurocopa 2000 con los mismos grupos que veremos en Junio, así como todos los estadios que acogen esta competición.

Por último, la jugabilidad también ha sido retocada, con resultados más que palpables. Para empezar, se ha aumentado la velocidad del juego, de forma que ahora resulta más fluido y emocionante, aunque la opción para variar este apartado permite ajustar el ritmo del partido a gusto de cada cual. También los controles están ahora mucho mejor definidos (por cierto, se parecen mucho a los de «ISS Pro»), con lo que mejora la ya de por sí buena jugabilidad de su predecesor. Además, se han eliminado algunos detalles molestos, como el parón que sufrían los jugadores al pasar el balón. Sí queda, por desgracia, una IA no del todo conseguida en determinadas situaciones, y el extraño sistema de selección de jugadores.

En cualquier caso, son pequeños fallos dentro de un gran simulador que, sin duda, se convierte en el mejor juego de fútbol que hay actualmente para Dreamcast, aunque todavía no en el definitivo.

Manuel del Campo





El gran trabajo gráfico, sobre todo en el diseño y animaciones de los jugadores, permiten ofrecer un fútbol muy vistoso y atractivo, lleno de acciones espectaculares como estas.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sega Sports**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Celebraciones

Una de las novedades que ofrece esta versión es la inclusión de más de 20 nuevas celebraciones de los goles, en las que se puede apreciar el excelente trabajo gráfico que han realizado los programadores. Un detalle que aumenta el espectáculo del juego.







En este juego podéis llevar a España a lo más alto. Por cierto, mirad qué buenos efectos de luz.

Esta nueva versión destaca por sus MEJORAS gráficas y jugables, y nos ofrece la posibilidad de disputar la próxima EUROCOPA de Naciones.





Alternativas:

«Virtua Striker 2» ofrece mayor calidad gráfica pero mucha menos jugabilidad. «SWWS Euro» es la mejor opción si de verdad te gusta el fútbol.







El modo Euro 2000 nos ofrece los mismos grupos que veremos en el torneo real.

Gráficos: 87

Las mejoras son evidentes con respecto a la anterior entrega. Diseño de jugadores, animaciones, resolución... todo es mejor en este juego, aunque Dreamcast todavía puede llegar mucho más lejos.

Sonido: 80

Los efectos de sonido cumplen, el público se ha mejorado, y aunque los comentarios son bastante buenos, están en inglés.

Jugabilidad: 86

Se han pulido defectos anteriores, se ha mejorado el control (haciéndolo muy similar al de «ISS») y se ha aumentado la velocidad del juego. Quedan algunos pequeños defectos, pero en general es muy jugable.

Diversión: 87

El juego posee todos los elementos para resultar divertido a cualquier tipo de usuario. Tiene muchos equipos, una buena jugabilidad, buenos gráficos... Todo en general raya a muy buen nivel.

Opinión:

Sega ha conseguido ofrecer a sus usuarios un juego de fútbol más acorde con lo que se espera de Dreamcast. Las prisas, tal vez, hicieron que el primer «SWWS» no pasara de correcto, pero este «Euro Edition» se sitúa a muy buena altura. Por desgracia, algunos elementos (como un par de aspectos discutibles en la jugabilidad o los nombres ficticios de los jugadores) le impiden convertirse en un juego total, pero satisfará con creces a los futboleros. Es, con diferencia, el mejor simulador de fútbol para Dreamcast.



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **6.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano y catalán**

Un juego muy "possitiffo"

Coincidiendo con el final de la Liga de fútbol, la compañía Ubi Soft presenta este excelente juego de manager que os permitirá seguir disfrutando todo el verano del deporte rey.

Barça Manager 2000

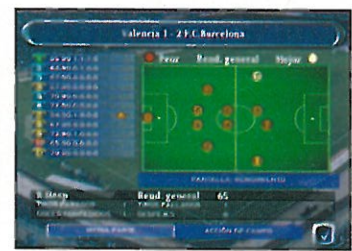


Las opciones tácticas son casi infinitas, todo un mundo a explorar.



El mercado de fichajes es siempre de lo más atractivo en estos juegos.





A pesar de su nombre, «Barça Manager 2000» no se centra únicamente en el club catalán. Antes al contrario, nos encontramos ante un juego muy completo que nos permite elegir el equipo que queremos gestionar de entre nada menos que cuatro ligas europeas diferentes (española, inglesa, francesa e italiana), con un total de 13 divisiones. Además, nuestro equipo no sólo participará en su correspondiente campeonato de liga, sino que también podremos participar en la competición de Copa así como en las dos principales competiciones europeas.

La principal diferencia entre «Barça Manager 2000» y su gran rival de Codemasters es que el juego de Ubi hace menos hincapié del habitual en el aspecto económico. Así, por ejemplo, no podremos gestionar contratos publicitarios o de patrocinadores, ni tampoco pedir créditos a un hipotético banco. Todos nuestros ingresos provendrán exclusivamente de las ventas de jugadores y de las recaudaciones de la taquilla. A cambio, en el aspecto estrictamente deportivo éste es uno de los juegos de manager más detallados que hemos tenido ocasión de analizar, tanto por la increíble abundancia de características a la hora de personalizar a los jugadores, como por la complejidad y profundidad de los sistemas de entrenamiento y tácticas. Todo un mundo de opciones deportivas que nos hará centrar nuestra atención en este apartado más que en ningún otro. Como Manager, desde luego, no tiene desperdicio, y satisfará a los buenos aficionados al fútbol.

El perfil de cada jugador viene definido por un total de 22 características diferentes. Sin duda una cifra a tener en cuenta.



En los partidos podremos optar entre diferentes cámaras.





Gráficos:	76
Sonido:	74
Jugabilidad:	82
Diversión:	85

Opinión:

Ubi Soft ha completado un manager bastante bueno, que en lo referente a la labor de entrenador resulta tan completo como complejo. Queda por debajo de su rival de Codemasters en el lado económico y en su calidad técnica, pero por contra presenta equipos de cuatro ligas diferentes.

Valoración 83



¡Puñooooos Fueraaa!

Como si de típico anime japonés se tratara, el último trabajo de Capcom nos acerca unos robots gigantes que se pelean por el dominio del mundo mientras pisotean unas cuantas ciudades a su paso. Un GD que reinventa la lucha tridimensional con unas cuantas salpicaduras del mejor manga.

TECH ROMANCER







Seguro que los más veteranos guardan en un rinconcito de su memoria a Mazinger Z, el primer "Mech" que los japoneses trajeron a nuestras pantallas. Su colorido "look" heredero de los años 70, y la simplicidad de sus formas no restaban espectacularidad a las luchas que mantenían estos gigantescos robots por la defensa de nuestro planeta. Y eso es precisamente lo que han recuperado los muchachos de Capcom para su último juego de lucha.

Después de dejar bien claro quién manda en la lucha de personajes planos, y sentar unas nuevas bases para la serie «Power Stone», «Tech Romancer» supone la vuelta a los cauces tradicionales de la lucha tridimensional de los creadores de «Street Fighter». Sin embargo, la compañía japonesa ha sabido imprimir el toque de genialidad que tienen todos sus juegos, y nos ha preparado unas cuantas sorpresas ocultas en estos combates. Para empezar, nos vamos a encontrar con constantes cambios de cámara y explosiones que dotan a la acción de un aspecto más "manga", reforzado además por el diseño de robots, pilotos y escenarios al más puro estilo japonés.

NOVEDADES ATRACTIVAS

No conformes con este sensacional acabado gráfico, las novedades continúan con la falta de descanso al final de cada "round", de modo que se sustituye la carga y la recuperación de nuestra barra de energía por un pequeño diálogo entre los personajes y la inmediata reanudación. Además, como 12 personajes podían quedarse algo cortos, el juego cuenta con la posibilidad de ir ganando nuevos minijuegos para la VMU, con lo que la diversión aumenta considerablemente.

Un modo historia muy elaborado, que se desarrolla a lo largo de numerosas secuencias de anime, y el clásico combate sucesivo nos permiten disfrutar de unos enfrentamientos renovados, en los que además de los golpes especiales, podemos presenciar alucinantes secuencias en la destrucción de cada máquina. Eso sin contar con la posibilidad de combatir en el aire, gracias a unos saltos "supersónicos", o de romper la armadura de los contrincantes.

En definitiva, «Tech Romancer» se ha consagrado como uno de los mejores títulos del género, que sólo adolece de un control demasiado simple (con sólo 2 botones de ataque, salto y defensa), y un escaso grupo de contendientes. Si no fuese por estos detalles, estaríamos ante una auténtica maravilla jugable.

David Martínez





- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

El duelo arcade



Cuando nuestros robots se golpean a un tiempo, el juego nos permite combatir en un duelo "machacabotones" para decidir qué máquina asestará la estocada final. Además la cámara nos ofrecerá el golpe desde diferentes perspectivas, como si de una película de anime se tratase.



Al final de cada combate, podremos asistir a las espectaculáres secuencias de destrucción de los robots derrotados. Todo muy al estilo manga.



Las diferencias de tamaño entre los mastodontes mecánicos se ponen de manifiesto con diferentes enfoques.



Alternativas: *La lucha tridimensional cuenta con «Soul Calibur» y con «Virtua Fighter 3», uno muy superior, y el segundo por debajo de «Tech Romancer».*

Modo historia para otakus





El modo historia, que será diferente para cada personaje, se desarrolla a través de diálogos y secuencias estáticas, algunas entre combates y otras durante el propio enfrentamiento. Aunque los textos están en inglés algunos diálogos aún se escuchan en japonés con lo que el juego guarda cierto "toque nostálgico".

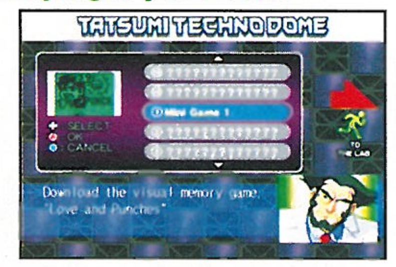


El tamaño de los "Mech", la posibilidad de destruir los escenarios y los efectos que acompañan a cada impacto hacen de los enfrentamientos de «Tech Romancer», los más espectaculares.



Este juego apuesta por COMBATES de espectacularidad visual sin precedentes y control muy SENCILLO.

Minijuegos para VMU



Aunque el GD no cuenta con modos de juego ocultos, según vayamos venciendo en los combates con diferentes personajes iremos consiguiendo nuevos minijuegos para nuestra VMU.



Gráficos: 91

El diseño 3D de los robots combina a la perfección la última tecnología con el aspecto cómico tipo manga, y además los espectaculares efectos y unos escenarios inmensos consiguen un apartado visual alucinante.

Sonido: 84

Los efectos de golpes y explosiones están bien conseguidos, aunque llegan a cansar.

Jugabilidad: 82

El control de nuestro "Mech" está un poco limitado, pero la velocidad de sus movimientos y la sencilla ejecución de los golpes especiales compensan este apartado.

Diversión: 86

Combates que parecen sacados de las mejores producciones de anime, aderezados por un modo historia muy cuidado y un buen número de minijuegos. Sólo se echan en falta más personajes y un mayor repertorio de golpes.

Opinión:

Capcom vuelve a sorprendernos con un juego de lucha tridimensional que rompe los moldes de los tradicionales "uno contra uno" y apuesta por la sencillez de control y un espectacular apartado visual. Tanto los puristas del género, como aquellos que se acerquen atraídos por su estética manga quedarán satisfechos por los pequeños cambios introducidos, que consiguen que los combates se desarrollen de un modo más ágil, jugable y visualmente vanguardista.

Valoración 85

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Fútbol al completo



Si eres un apasionado del fútbol pero piensas que los manager de este deporte son demasiado complejos, Infogrames te brinda la oportunidad de disfrutar de un título apto para todos los públicos.



Asignando diversas tareas de entrenamiento conseguiremos que los jugadores mejoren sus características más débiles.



En casi todos los juegos de manager, y «Canal + Premier Manager» no es una excepción, la acción no se centra en los partidos de fútbol sino en todo lo que pasa antes y después de éstos. Concretamente tu misión será asumir las funciones del presidente y del entrenador de un club, ocupándote de todo lo referente a alineaciones, tácticas, entrenamientos, fichajes y gestión económica. A cambio, durante los partidos no tendrás ningún control sobre los jugadores y lo único que podrás hacer, al igual que un entrenador real, es realizar los cambios que creas necesarios o modificar sobre la marcha la táctica de tu equipo.

A la hora de jugar podrás optar entre dos modos de juegos, Manager y Carrera. En el primero podrás elegir el equipo que deseas dirigir de entre una de las cinco ligas europeas incluidas (francesa, alemana, italiana, inglesa y, por supuesto, española), mientras que en el segundo se te ofrecerán 12 equipos disponibles de segunda división para que los lleves a lo más alto. Por otra parte, además de las respectivas ligas nacionales, también podremos participar en las principales competiciones mundiales, como son la Liga de Campeones y la Copa del Mundo de Clubes.

En cuanto a su apartado técnico, lo cierto es que durante la mayor parte del tiempo «Canal + Premier Manager» no hace precisamente gala de unos gráficos espectaculares ya que, como es lógico, toda la gestión del equipo se hace a través de un sistema de menús y pantallas estáticas. Sin embargo, a la hora de visualizar los partidos de fútbol podremos disfrutar de unos gráficos tridimensionales de bastante calidad.

A pesar de tocar todos los apartados, «Canal +» no presenta un catálogo de opciones tan profundo como sus rivales. Es un manager más sencillote y vistoso, sin duda ideal para los que busquen iniciarse en el género.



La gestión económica del club nos permite elegir al patrocinador más apropiado para las camisetas de nuestros jugadores.



Los menús son muy claros y están bien estructurados. El sistema de juego es muy fácil de manejar.

La moviola





Cuando llegue el momento de visualizar los partidos sólo se nos ofrecerán las mejores jugadas de cada uno de ellos. Eso sí, podremos verlas mediante unos correctos gráficos tridimensionales alternando además libremente entre las muchas cámaras que siguen la acción.

Gráficos:	77
Sonido:	74
Jugabilidad:	82
Diversión:	81

Opinión:

Dentro de lo que es habitual en este tipo de juegos, «Canal + Premier Manager» ofrece una oferta intermedia que no llega a la complejidad ni al nivel de detalle de otros títulos pero que resulta más que suficiente para disfrutar del fútbol en todos sus matices. Muy recomendable para introducirse en el género.

Valoración 79

Este mes, con la Revista Oficial Dreamcast llévate 2 CD's alucinantes

Revista Oficial
Dreamcast™
Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 6 - 975 ptas - 5'86 €

Metropolis Street Racer
Llega el simulador de coches más realista de la historia

ChuChu Rocket!
Ya está aquí el primer juego On-line para consola

Gratis DreamKey 1.5 Navegador de Internet en castellano

CODE: VERONICA
El terror reside en Dreamcast

DREAMON VOL.9: INCLUYE 4 FANTÁSTICAS DEMOS JUGABLES Y VÍDEOS DE ECCO Y STAR WARS: POD RACER
V-RALLY 2 • WWS 2000 EURO EDITION • FUR FIGHTERS • 4 WHEEL THUNDER

¡¡Búscala ya en tu kiosco!!



Es una publicación de

El mejor jugador de los últimos años pone su imagen a disposición de este juego de fútbol, un correcto simulador con selecciones nacionales que no llega a codearse con los mejores del género.

Fútbol a ritmo de samba

Ronaldo V-FOOTBALL



La licencia es, desde luego, jugosa. Contar con el astro brasileño, el mejor jugador mundial de la última década, como rostro visible del juego supone un gran aliciente. Además, el CD incluye a las mejores 64 selecciones nacionales de todo el mundo, con los nombres reales de los jugadores, todo un detalle de cara a los buenos futboleros. Sin embargo, el juego, que prometía mucho, ha quedado por debajo de sus expectativas por un par de aspectos de difícil justificación.

El primero es la escasa potencia de su motor gráfico. En general este apartado apenas cumple con aprobado, pero resulta sorprendente que con un discreto diseño de los jugadores, que se ven muy poco detallados y delatan con exageración su origen poligonal, y unos estadios donde el publico es un mural en 2D muy pixelado, aún aparezcan defectos como el baile de texturas, pequeñas ralentizaciones o descarados "jaggies" en los bordes de los objetos. En fin, un trabajo de escasa calidad.

Y es una lástima porque las animaciones rayan a muy buen nivel, y determinados movimientos, como cualquier parada de los porteros o los controles de los balones aéreos por parte de los jugadores de campo, son brillantes.

IRREGULAR JUGABILIDAD

El otro inconveniente viene por el lado jugable. A pesar de proponer un control sencillo, los jugadores no responden siempre con la celeridad deseada, y la mecánica de tiro, que depende de una barra de fuerza, no está bien conseguida, lo que a veces provoca desesperantes pérdidas de ocasiones de gol.

Estas dos importantes cuestiones -los gráficos y los dos defectos jugables- impiden que esté juego supere la categoría de un simulador correcto. Una pena, porque después nos encontramos con un juego divertido, con un control equilibrado, una dificultad ajustada, partidos emocionantes, comentarios en castellano y hasta siete torneos, dos de ellos configurables a nuestro gusto. Un buen juego, pero debido a sus graves aspectos negativos, muy lejos de los mejores simuladores de fútbol de PlayStation.

Manuel del Campo



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**



En los primeros planos de los jugadores se aprecia su diseño demasiado poligonal que se ve empeorado por el baile de texturas.



El juego cuenta con 64 selecciones nacionales, con sus nombres reales, divididas por continentes.







Las opciones tácticas no es que sean exageradas, pero sí sirven para configurar la formación de nuestro equipo.

Los graves DEFECTOS gráficos y jugables impiden que este simulador pase de CORRECTO.

Torneos



El juego ofrece hasta siete torneos diferentes, entre ligas, copas, algunas configurables y un modo arcade al estilo de los clásicos.



Los penalties permiten la utilización de algunas rutinas, tanto para lanzar como para pararlos. Tirón de orejas.





Alternativas:

Ya sabéis que los mejores del género siguen siendo «ISS Pro Evolution» y «FIFA 2000», aunque tampoco hay que olvidar a «UEFA Champions League 2000».



Gráficos: 71

El diseño de jugadores y estadios es pobre y rechinan algunos defectos gráficos. Por el contrario, las animaciones son bastante buenas.

Sonido: 85

Los efectos cumplen, las voces en castellano están bastante bien y la música brasileña muy apropiada para el protagonista del juego.

Jugabilidad: 79

En general es buena, pero el retraso en la respuesta de los jugadores en ocasiones, y la desafortunada mecánica de tiro le hacen bajar bastantes enteros.

Diversión: 80

Pese a los pequeños defectos jugables, los partidos resultan atractivos y emocionantes, y hay equipos y torneos de sobra.

Opinión:

En los juegos de fútbol, por su búsqueda de realismo, es muy importante ofrecer un apartado gráfico de calidad, y de hecho los grandes simuladores alcanzan cotas brillantes en este sentido. Por eso este juego pierde muchos enteros presentando unos gráficos discretos. Esto sólo sería justificable si se tratara de un juego superjugable -como el mítico «Sensible Soccer»- pero aunque «Ronaldo» apuesta por una buena jugabilidad, algunos inconvenientes le impiden destacar en este parámetro. Todo esto da como resultado un juego de fútbol correcto, pero que se queda a bastante distancia de los mejores.



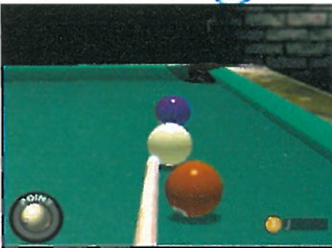
- Tipo: **Simulador de billar**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Para profesionales del taco





Hace falta ser un maestro del billar para poder realizar las 40 jugadas de exhibición propuestas por el juego.

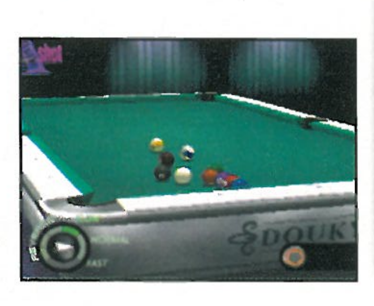


Los gráficos del juego poseen gran calidad, y el sistema de cámaras está muy bien implementado.

Los aficionados a los juegos de billar van a poder disfrutar con «Pool Academy» de una oferta muy completa dentro de este tipo de simulaciones, tanto por la complejidad y el realismo de la simulación del comportamiento de las bolas como por la variedad de los modos de juego. De hecho, además de disponer de cuatro modos de juego diferentes en los que se pueden enfrentar hasta dos jugadores humanos y seis controlados por la máquina, «Pool Academy» también posee una opción de billar artístico o de exhibición en la que podremos intentar las jugadas más complejas y espectaculares de entre las 40 incluidas.

El aficionado medio, en cambio, probablemente no encuentre la misma diversión en este juego, pues su nivel de dificultad es bastante elevado. Esta dificultad radica, principalmente, en su complejo sistema de control y, sobre todo, en la ausencia de cualquier tipo de ayuda para los jugadores más novatos. Ni siquiera cuenta con esa línea blanca tan útil que en otros juegos nos dice donde va a ir a parar la bola blanca.

Por lo tanto, si eres un veterano con el taco disfrutarás con la complejidad que te ofrece este juego, pero si estás un poco "verde" en estas lides, seguro que puedes encontrar algún juego de billar más sencillo.





- Tipo: **Simulador**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Despropósito rodado

street skater 2



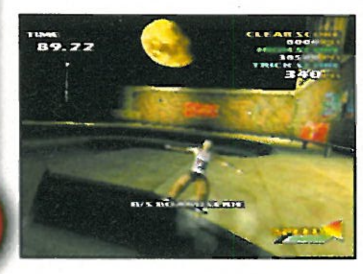


La verdad es que, acostumbrados al nivel gráfico y excelente apartado sonoro de que hacen gala todos los títulos de Skateboarding, la auténtica prueba de fuego que diferencia a los grandes del género de los juegos mediocres es la jugabilidad. Y es precisamente en este apartado donde «Street Skater 2» resbala, ya que si bien el sistema de control es sencillo a priori, termina por no serlo al comprobar que la respuesta de nuestro personaje es lenta, sobre todo en los escenarios más largos y complicados. Además, el editor de circuitos y la posibilidad de jugar simultáneamente con tres compañeros no consiguen elevar el nivel general de este juego, que deja cierto sabor a intentona fallida por parte de Electronics Arts de repetir el esquema de «Tony Hawk», principalmente por sus escasas novedades.

En definitiva, su incapacidad para aportar nuevos elementos a este simulador hace que «Street Skater 2» quede totalmente a la sombra frente al juego del skater más famoso de todos los tiempos.



Aunque el nivel técnico es notable, la jugabilidad de este simulador no está a la altura del resto del juego.







- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Take 2**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **2.990**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Poco ruido y pocas nueces

Grudge Warrior





Siguiendo la línea de otros títulos aparecidos para PlayStation del estilo «Tiny Tank», este juego programado por los chicos de Take2 nos pone a los mandos de una especie de tanques fuertemente armados, con el único objetivo de destruir ciertos objetivos en varias fases llenas de acción y disparos.

Nuestra misión se centra básicamente en encargarnos de pilotar el vehículo mientras disparamos a los enemigos que nos encontremos con cualquiera de las dos armas con que viene equipado el tanque (una de ellas es intercambiable). Sin embargo, aunque en este caso no tenemos necesidad de apuntar al disparar, puesto que lo hace automáticamente, el control es bastante incómodo y no resulta fácil moverse por los escenarios, haciendo un poco pesada la tarea de avanzar por el mapeado.

Más desalentador aún es el pobre aspecto gráfico del juego, pues aunque se puede decir que los tanques están medianamente bien diseñados, los mapeados sin embargo se ven en exceso pixelados, provocando incluso que en muchos momentos reine la confusión entre los disparos y las continuas explosiones que aparecen en nuestra pantalla.

Como balance final, la impresión general es la de una encontrarnos ante una idea más o menos buena y original (aunque lo cierto es que no se trata de la primera vez que vemos un juego de esta índole), pero que ha sido mediocremente explotada, dando como resultado en última instancia un juego bastante discreto y no muy divertido. Aunque su precio de saldo sea todo un aliciente.



Podemos escoger entre varios tanques desde el principio, aunque las diferencias son inexistentes.



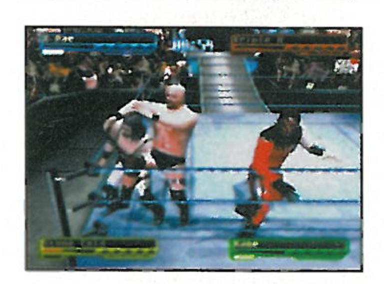
- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Espectáculo garantizado



Nuevo juego de Wrestling, esta vez de la compañía THQ, que recientemente ha arrebatado a Acclaim la codiciada licencia de la WWF, tras diez años en poder de esta compañía.
Con la cantidad de juegos de esta temática que hay en el mercado, y estando éste dominado por «Attitude», lo que uno espera al probar el siguiente en la lista es que aporte alguna novedad, y en este sentido, «Smackdown!» sí que consigue su objetivo.
Las mayores aportaciones lde este juego las encontramos en la espectacularidad de los combates, gracias al enorme tamaño de los luchadores y al buen seguimiento que la cámara hace de la acción en el ring. Además, mientras que «Attitude» apuesta por innumerables modos de juego y un enorme repertorio de golpes para satisfacer a los más expertos, «Smackdown!» se decanta por un estilo más arcade y con menos complejidad





a la hora de realizar los ataques. Así, aunque los movimientos de los luchadores bastante son robóticos, las combates se desarrollan con mucha rapidez, apostando por un tipo de acción apta para los que no dominen este estilo de juegos. Por eso, sin llegar a la calidad técnica de «Attitude», es una excelente opción para los que no estén muy versados en Wrestling, aunque los puristas seguirán prefiriendo el título de Acclaim.



La espectacularidad de los combates está garantizada en este nuevo juego de lucha libre.



Parecía imposible, pero Konami lo ha vuelto a conseguir. Esta nueva entrega para GBC de la saga «Metal Gear» es, a su manera, tan buena como el original de PlayStation.

El regreso de Solid Snake

METAL GEAR SOLID

Hay que alabar la inteligencia de Konami a la hora de trasladar un juego tan complejo como «Metal Gear» a GBC. En lugar de afrontar la absurda empresa de versionar el juego "tal cual" (una de las razones que ha llevado a Capcom a cancelar su «Resident Evil»), ha preferido tomar como base dos de los capítulos de la saga: el primer «Metal Gear» para MSX, y el genial compacto de PlayStation. Del primero, este nuevo capítulo de la serie hereda la perspectiva cenital (igual que pasó con las entregas de NES), que se adapta perfectamente a la portátil de Nintendo. Del segundo, toma prestados los impresionantes movimientos de Snake, el uso del Codec como hilo conductor de los distintos capítulos, y la sólida historia, que aunque tiene un nuevo argumento, guarda muchos puntos en común con la de PlayStation.

Por eso, no podemos hablar de una conversión al pie de la letra, sino más bien de una "adaptación" que toma los mejores elementos de la saga para ofrecernos (aunque parezca increíble) sensaciones muy similares a la inigualable experiencia que producía jugar a la versión PlayStation.

Nuestro objetivo en este cartucho sigue siendo el de infiltrarnos en una base militar para eliminar a un nuevo Metal Gear, y para ello contamos con un gran arsenal de armas (donde no faltan ni los misiles Nikita), la ayuda de un buen puñado de personajes secundarios (entre los que vuelven a aparecer Campbell y Mei Ling) y, por supuesto, las habilidades de infiltración de Solid Snake, cuyas animaciones son tan asombrosas como en la consola de Sony. La ambientación es sensacional, y se consigue mediante enormes mapeados que se extienden durante más de diez niveles, una trama envolvente y el eficaz uso del radar para evitar a los enemigos. Resumiendo, estamos ante un juegazo a la altura del de PlayStation.

El único fallo del cartucho lo encontramos en su traducción, ya que aunque los textos principales están en castellano, Konami ha realizado una localización francamente mala y llena de errores gramaticales, a lo que hay que añadir que los menús permanecen en inglés. Pero como ya hemos dicho, es el único defecto de un cartucho imprescindible, uno de los mejores para esta consola.

Rubén J. Navarro





No falta tampoco el Codec con el que comunicarnos con los demás personajes y salvar la partida.





El radar quedará inutilizado al descubrirnos el enemigo y no volverá a aparecer hasta que nos ocultemos.

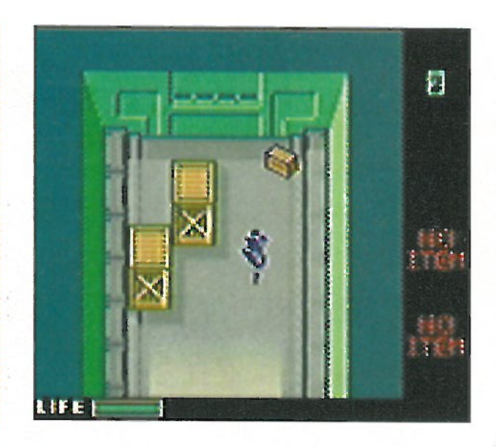
Tipo: **Aventura de acción**
Compañía: **Konami**
Distribuidora: **Konami**
Precio: **5.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

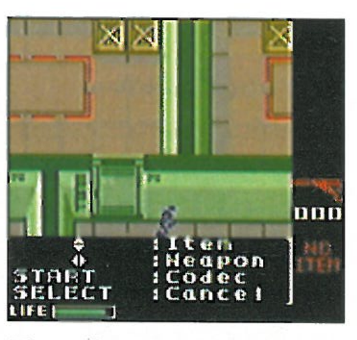
Una trama sumamente interesante





La historia tiene una importancia enorme dentro del juego, con diálogos profundos que, por desgracia, Konami no ha sabido traducir con demasiado acierto, aunque no es óbice para que disfrutéis igualmente de este sensacional cartucho.

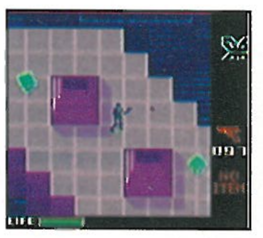


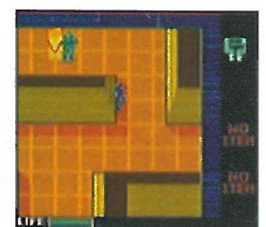


La traducción es bastante mala y además los menús siguen en inglés.

Entrénate con las VR Missions

El cartucho incluye decenas de misiones de entrenamiento de infiltración o con armas, muchas de ellas calcadas del disco de misiones «VR Mission» que salió en PlayStation.

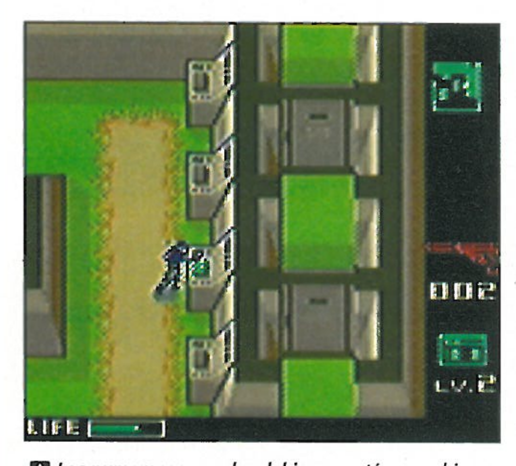




Alternativas:

No existe nada similar en Game Boy ni en ninguna otra consola portátil. La experiencia que proporciona jugar a «Metal Gear» es tan única como la de sumergirse en el original de PlayStation.

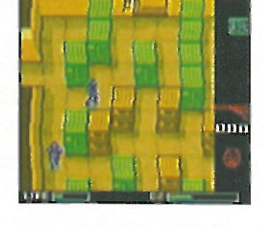
Este nuevo «Metal Gear» es un juego imprescindible para los amantes de las aventuras.



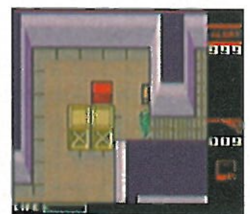
Los numerosos puzzles del juego están muy bien ideados y dotan de gran profundidad al cartucho.

Los "gadgets" del buen espía



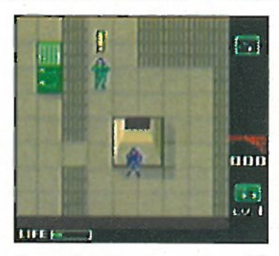


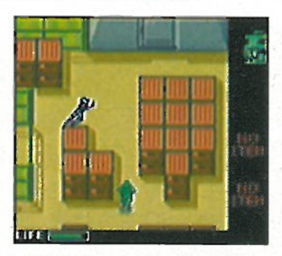




Snake cuenta con los mismos utensilios que le permitiros salir airoso de su aventura en PlayStation. Desde la máscara de gas, hasta las cajas de colores donde esconderse, todas las armas (incluyendo los misiles Nikita) y sus inseparables cigarrillos con los que ver los detectores infrarrojos. Realmente impresionante.

Haciendo honor al nombre de Snake





Las animaciones que dan vida a Solid Snake son tan increíbles como en PlayStation: podemos reptar por el suelo, pegarnos a las paredes y hacer ruido para atraer a los enemigos.



Gráficos: 96

Pese al pequeño tamaño de decorados y personajes, la ambientación es sensacional, con escenarios muy variados y unas animaciones de las de quitarse el sombrero.

Sonido: 95

La música retoma melodías de los «Metal Gear» de MSX y PlayStation, y mantiene el mismo tono de suspense con efectos como los pasos de Snake y las sirenas de alarma. Impecable.

Jugabilidad: 98

Konami ha logrado algo que parecía impensable: recrear todos los movimientos de Snake a la perfección y con un control sumamente sencillo. Sólo resulta un poco incómodo el acceso al inventario, pero eso es todo.

Diversión: 98

El juego resulta sensacional, con mapeados larguísimos, una trama envolvente y una duración que supera a la versión de PlayStation. Además, tenéis las VR Missions, en tal cantidad y tan entretenidas que se pueden considerar un juego en sí mismas. Una pena que la traducción le reste algún entero.

Opinión:

Estos tipos de Konami son unos genios: han logrado un juego que, a su manera, brilla a la altura del que para mí es el mejor juego de PlayStation. «Metal Gear» se coloca, junto a «Zelda DX», a la cabeza del catálogo de Game Boy Color, porque lo mires por donde lo mires no tiene fallo alguno... excepto una traducción poco acertada y difícil de justificar. Por lo demás, es genial.



Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Kemco**
Distribuidora: **Nintendo**
Precio: **5.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Aires de renovación

TOP GEAR RALLY 2

Muchos son los cambios incorporados en la nueva entrega de la serie «TopGear Rally» para GB Color. Por suerte para los poseedores de la portátil de Nintendo, son todos buenos.



El primer «Top Gear Rally» no fue un título demasiado afortunado cuando apareció hace un año en GBC (se llevó un 70). De hecho, el Rumble Pak incorporado era su único elemento destacable. Sin embargo, esta versión ha recibido sutanciales mejoras que le convierten en una gran opción para los amantes de la velocidad.

Mención especial se llevan los gráficos, donde lo mejor son los coches reales que incluye, con un aspecto abombado como de dibujos animados, pero que resulta muy detallado y brillante durante el juego.

Después llegan los dos modos de juego, arcade y campeonato. El primero permite carreras sencillas y con cable link, y el segundo es una competición en la que se puede ganar dinero para comprar coches ocultos y mejorar las características de los que ya poseemos.

En carrera, nunca aparece más de un coche rival en pantalla, una circunstancia poco atractiva, pero que supone una liberación de proceso para la consola que ayuda a que las curvas se sucedan a toda prisa, con una sensación de velocidad muy conseguida, sobre todo por su suavidad, alcanzando un realismo casi inédito en GB.

Y es que el realismo es una característica muy bien resuelta por los programadores en este juego, con detalles de buena calidad como la acusada tendencia al derrape que muestran los coches en las curvas, o el hecho de que los contrarios traten a veces de entorpecernos deliberadamente cuando les adelantamos.

Los únicos "peros" que podemos atribuir al juego se refieren a los choques, ya que cuando se producen con un vehículo contrario no resultan muy creíbles, y si son contra los obstáculos al borde de la carretera, simplemente no ocurre nada; de hecho, no podemos chocar con ellos...

De cualquier modo, son dos detalles sin demasiada importancia que no bastan para desmerecer la gran obra que Kemco ha completado con esta segunda parte de «TopGear Rally», un cartucho que se convierte por méritos propios en el mejor juego de velocidad para tu GameBoy Color.

El campeonato





El modo Campeonato nos permite ir descubriendo coches ocultos, así como ir mejorando sus características técnicas con el dinero que ganemos en las carreras.





La conducción está muy bien simulada, como refleja el hecho de que en algunas curvas los coches salten por causa de los baches.



Hay varios terrenos diferentes, como asfalto o tierra, muy bien trasladados a la pequeña pantalla de la portátil.



Gráficos:	93
Sonido:	86
Jugabilidad:	90
Diversión:	92

Opinión:

Kemco ha dejado claro que eso de que "segundas partes nunca fueron buenas", no es más que un tópico. Y lo ha conseguido mejorando un juego bastante mediocre hasta el grado de sorprendernos con una segunda parte técnicamente sorprendente, y para colmo, muy divertida y jugable. Un juego imprescindible.



91

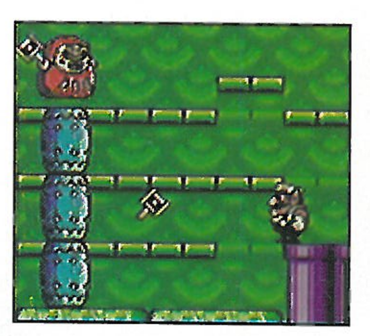

una pelicula de
alex de la iglesia
MUERTOS de RISA
NINO Y BRUNO.
LOS MAS DIVERTIDOS.
LOS MAS FAMOSOS.
LOS MAS MODERNOS.
MÁS DE 1.000 MILLONES DE RECAUDACIÓN EN TAQUILLA
santiago segura
el gran wyoming
EL PUEBLO LOS ADORABA.
ELLOS SE ODIABAN.
ESTA ES SU HISTORIA.
también disponible en DVD VIDEO
alex angulo
DIRECTOR DE FOTOGRAFIA FLAVIO MARTINEZ LABIANO MUSICA ROQUE BAÑOS DIRECTORES ARTISTICOS JOSE LUIS ARRIZABALAGA Y ARTURO GARCIA BIAFRA MONTADORA TERESA FONT
SONIDO ANTONIO RODRIGUEZ "MARMOL" VESTUARIO LALA HUETE MAQUILLAJE PEPE QUETGLAS PELUQUERIA MERCHE GUILLOT Y BLANCA SANCHEZ
GUIONISTAS JORGE GUERRICAECHEVARRIA Y ALEX DE LA IGLESIA JEFE DE PRODUCCION LUIS GUTIERREZ PRODUCTOR ASOCIADO MARCO GOMEZ / ALDO SPAGNOLI
PRODUCTOR ANDRES VICENTE GOMEZ DIRECTOR ALEX DE LA IGLESIA
Lolafilms
manga films
Una producción de Andrés Vicente Gómez para LOLAFILMS, en asociación con TELECINCO y con la participación de VIA DIGITAL.
El nuevo cine español
El 15 de Marzo en tu punto de Venta.

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Ser malo es divertido

Wario Land 3

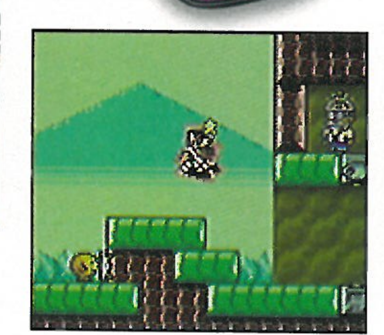
El inmortal enemigo de Mario vuelve a la carga con la tercera parte de sus aventuras, haciendo gala de un montón de transformaciones nuevas y la misma apabullante diversión de siempre.



Tampoco faltan los inevitables enemigos de final de fase, aunque no aparecen en todas ellas.



Wario es un anti-héroe repleto de habilidades, capaz de mostrar decenas de facetas que habrá que aprovechar.





Este «Wario Land 3» para Game Boy Color es un cartucho bastante inusual: es un juego de plataformas, pero está aderezado con frecuentes retos a la inteligencia y posee un desarrollo muy abierto, ya que podemos (o mejor, debemos) volver a fases anteriores para habilitar accesos que antes estaban cerrados, aprender movimientos nuevos, realizar acciones muy diferentes...

Sólo ya por estos detalles «Wario Land 3» puede considerarse un gran juego, pues nos ofrece más de 20 variadísimas fases y un alto nivel de dificultad que se incrementa al mismo ritmo al que nosotros aprendemos. Todo esto basta por sí solo para conseguir un juego de plataformas muy completo y variado, pero sobre todo duradero, de los que enganchan de verdad.

Pero la característica que más distingue a esta serie es la inmortalidad de Wario: y es que los constantes enemigos, aunque nos atacarán de mil formas distintas, no pueden eliminarnos y su ataque provocará una transformación en Wario, la cual nos dotará de alguna habilidad nueva. Por ejemplo, si nos pegan un martillazo, nos convertiremos en una especie de muelle que no parará de saltar. ¿Qué hacer? Aprovechar para subirnos a una plataforma y continuar jugando.

Esta mezcla entre ingenio para descubrir cómo usar cada transformación para resolver puzzles, habilidad para pasar las plataformas, y destreza para superar fases especiales como un partido de golf dan como resultado un magistral título para GBC, una joya que te mantendrá pegado a tu portátil durante mucho tiempo.



Wario... el golfista





El ingenio de los programadores les ha llevado a incluir hasta un divertido juego de golf, que servirá para abrir accesos nuevos en algunas fases.

Gráficos:	93
Sonido:	90
Jugabilidad:	89
Diversión:	92

Opinión:

Estamos ante un cartucho técnicamente impecable, variado, divertido e intenso a más no poder. Quedarse atascado debido a su elevada dificultad puede resultar bastante frecuente, pero esta exigencia de inteligencia es lo que le convierte en un juego apasionante. Totalmente recomendable.

Valoración 92

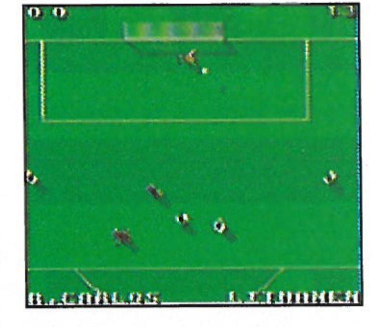


- Tipo: **Fútbol**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.995 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano y catalán**

Un "joc" blaugrana para todos los públicos

Barça TOTAL 2000

Si tienes una GB Color, te gusta el fútbol, y eres seguidor del conjunto azulgrana, Ubi Soft acaba de crear el juego que estabas soñando. Aunque, si no cumples el tercer requisito, no te preocupes; aunque no lo creas, no es imprescindible.







Están todos los equipos de las ligas europeas más relevantes, con todos los jugadores reales.



El apartado gráfico del juego no es demasiado alentador, la verdad, pero por contra, es muy entretenido.

Mirando a Barcelona





El juego tiene la licencia del FC Barcelona, por lo que está orientado más bien a sus seguidores; hasta se puede jugar en catalán...

El hecho de que Ubi Soft haya creado un juego llamado «Barça Total 2000», bajo la licencia del FC Barcelona y con el himno digitalizado del (¿adivináis?) club azulgrana como banda sonora, puede hacer pensar a priori que se trata de un juego de fútbol sólo apto para incondicionales del equipo "culé". Pues bien, al menos en el caso de la versión que nos ocupa, que es la de GB Color, esto no es cierto, a no ser que seas un acérrimo seguidor de cualquier otro equipo y tengas aversión a todo lo blaugrana, claro.

Y es que aunque el Barcelona es el equipo "protagonista" del juego, en realidad no hay ninguna obligación de jugar en ningún momento con dicho equipo, y tampoco existen bases de datos sobre el club ni otras cosas típicas de este tipo de títulos.

«Barça Total 2000» es un simulador de fútbol como los demás, con una apariencia gráfica muy espartana y una vista cenital que recuerda a viejas y grandes glorias como «Sensible Soccer» o «Kick Off». Este anticuado aspecto se ve compensado por unas enormes posibilidades de juego (varios torneos y copas con todos los equipos y jugadores reales de las ligas europeas más importantes), y una jugabilidad a la altura de los mejores juegos de fútbol de cualquier consola.

Y es que su estilo nos recuerda mucho a aquellos memorables títulos de 8 y 16 bits, en los que buscábamos diferentes rutinas para marcar goles (tirando desde el vértice del área, junto al poste con efecto, etc.). Incluso hay una opción para elegir si queremos que el balón vaya pegado al pie o se "suelte" al cambiar de dirección.

Desde luego, la propuesta de Ubi no es la misma que la de los otros grandes juegos de fútbol que ya hay en GBC («Ronaldo», por ejemplo); su atractivo reside básicamente en su alta adicción. En eso, y también en el Barça, claro, lo que seguramente provocará que, pese a todo lo dicho, sean los seguidores "culés" los que se sientan más atraídos por este título.

Gráficos:	63
Sonido:	68
Jugabilidad:	87
Diversión:	89

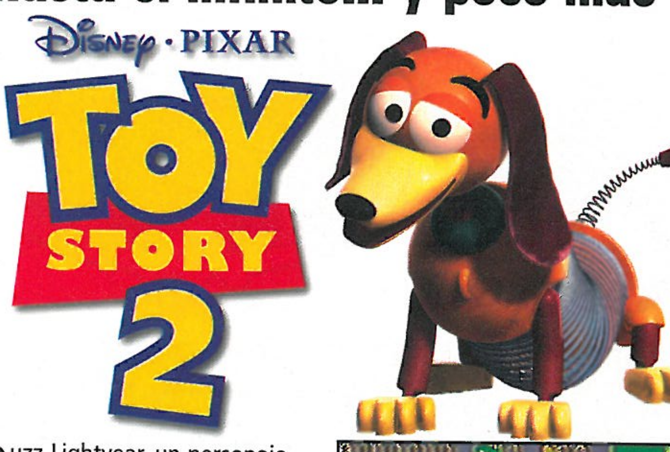
Opinión:

Os repetimos que este es un juego de fútbol como otro cualquiera, con un apartado técnico bastante desfasado pero una grandísima capacidad de diversión. Tiene la peculiaridad de contar con numerosas alusiones al Barcelona (los menús, el himno, etc.), pero en la práctica eso es casi una mera anécdota.

Valoración 82

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Hasta el infinito... y poco más



Buzz Lightyear, un personaje muy propicio para un videojuego por sus cualidades y habilidades como héroe, ha sido llevado por THQ a GB para protagonizar la versión plataformera de Toy Story 2.

Sin embargo, el cartucho ha resultado ser un desafortunado intento por conseguir un juego sencillo y divertido, quedando todo un conjunto poco atractivo gráficamente y desesperante al jugarlo.

Las 9 fases que incluye se hacen muy cortas, los objetivos



a realizar, fáciles, y el pésimo control de que hace gala Buzz convierte todo en un vano intento por realizar bien hasta los saltos más sencillos.

Para colmo, Buzz apenas puede hacer más cosas que saltar, planear y disparar, por lo que las fases resultan insufriblemente repetitivas (si acaso se salva la fase en que montamos a caballo, saltando obstáculos).

Total, un juego que por desgracia no hace honor a la desternillante película con la que disfrutamos en el cine.





El control de Buzz es muy impreciso, por lo que la jugabilidad se resiente.

Gráficos:	59
Sonido:	60
Jugabilidad:	58
Diversión:	51
Valoración	56

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

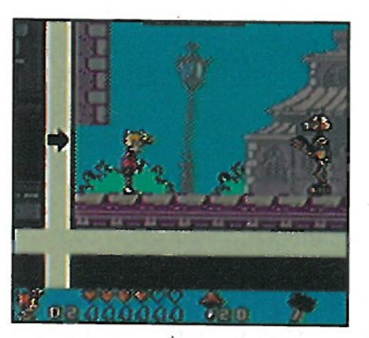
Del cómic a tu Game Boy

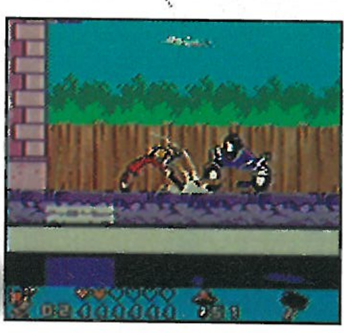


Aunque Spirou no es uno de los personajes de cómic más conocidos en nuestro país, en el resto de Europa (sobre todo en Francia y Bélgica), resulta muy popular. Es por eso que Ubi Soft, se ha basado en él para crear este divertido plataformas, que como podéis ver por las pantallas, capta perfectamente la estética del cómic. Y no sólo en el diseño de los personajes, sino también en la estructura de las fases, cuyo mapeado está separado por unas líneas verticales como si fueran las viñetas de una página de tebeo. Un toque sumamente original que se completa con multitud de escenas donde los personajes dialogan (en castellano) mediante "bocadillos" y donde podemos ver a Spirou, Fantasio y Cianura haciendo de las suyas.

Además, gráficamente es un juego precioso dotado de mucho colorido que le da gran vistosidad, al igual que los movimientos del protagonista, un tanto exagerados y a los que cuesta habituarse al principio, pero que en un par de partidas tendréis dominados.

Como única nota negativa hay que mencionar la escasez de niveles, lo que hace que resulte un poco corto, pero por lo demás, estamos ante un juego original y bastante divertido.







Gráficos:	88
Sonido:	83
Jugabilidad:	84
Diversión:	85
Valoración	86

- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Un «strike» con orugas

BATTLETANX™

Las inevitables limitaciones técnicas de GB han obligado (afortunadamente) a cambiar el estilo de juego de la serie «Battletank». Esta vez en lugar de un soso "shooter" en 3D, los tanques de 3DO protagonizan un arcade de perspectiva isométrica que recuerda , tanto en el control como en el apartado gráfico, a los primeros títulos de la serie «Strike» para la portátil. Sin embargo, en lugar de decantarse por la variedad de misiones o el tamaño de sus escenarios, este cartucho nos presenta 3 tipos de acorazado diferentes que se mueven por 15 niveles, sin demasiadas diferencias entre sí, arrollándolo todo a su paso. Un planteamiento que sin ser aburrido, llega a cansar tras las primeras misiones.Si además tenemos en cuenta la sencillez del desarrollo y la lentitud con que se mueven los vehículos, poco más puede dar de sí el pequeño de la familia.





Aunque tenemos a nuestra disposición 3 tipos de tanques, las diferencias entre sí son inexistentes.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Malas vibraciones

4X4 WORLD TROPHY





La versión portátil del «4x4 World Trophy» de Infogrames no ha resultado ser en modo alguno un reflejo del emocionante juego que vimos en PlayStation. Y es que los únicos alicientes que presenta el juego se pueden resumir en la presencia del Rumble Pak incorporado en el cartucho, y en la posibilidad de comprar y mejorar coches de 4x4 reales para correr en el juego.

El resto no es más que un simple juego de carreras de off-road con vista cenital, de factura técnica bastante discreta (incluso mediocre si atendemos a la increíble brusquedad del scroll y la exasperante lentitud del movimiento), y con una capacidad de entretenimiento más que dudosa una vez jugadas las primeras partidas.

Podemos participar en carreras individuales, en un torneo con varias copas disponibles o en un modo de persecución policial, en los cuales se suceden las carreras contra otros 3 coches en un total de 24 pequeños circuitos. Los trazados se caracterizan por la multitud de baches y objetos que entorpecen el camino y obligan a cuidar la conducción, pero el escaso atractivo que transmite la poca suavidad de las animaciones no permiten disfrutar con el juego, que acaba por aburrir al poco tiempo de empezar. Un cartucho poco afortunado, la verdad.



El tamaño de los coches es muy bueno, pero están mal animados y el scroll va a saltos.





- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

24 horas al volante

LE MANS 24 HOURS

Un nuevo título en el género de la velocidad (uno más este mes) llega a GBC, en este caso basada en las carreras de resistencia de Le Mans.

El juego presenta 3 modos: el arcade, cuyo rasgo destacable es la existencia de items sobre el asfalto que dotan durante unos segundos a nuestro coche de un turbo, mejor visibilidad en caso de niebla u oscuridad, y ayudas similares, el modo campeonato (con carreras por puntos), y el modo Le Mans, una carrera de larga duración que puede consistir en 4, 24 ó 100 vueltas. En estos dos últimos, tendremos que cuidar el desgaste de las ruedas y el nivel de combustible, y entrar a boxes cuando sea necesario.

El control de los coches es correcto, aunque quizá algo lento de respuesta. Sin embargo, el inconveniente lo presentan los propios vehículos. que aunque son enormes, no están bien integrados, dando la irreal impresión de estar "pegados" sobre la pantalla. En cualquier caso, la aparición de hasta tres coches en pantalla (toda una hazaña en Game boy) y la buena sensación de velocidad completan un apartado gráfico notable.

En general, LeMans es un juego de velocidad muy correcto, sin elementos brillantes, pero muy equilibrado. Además, la competición en el modo LeMans, con los cambios de neumáticos y viendo como se hace de noche y tal, puede resultar muy atractiva.



Este juego también cuenta con el Rumble Pak incorporado en la estructura del propio cartucho.





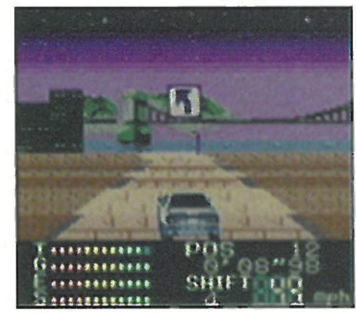
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **5.990 ptas**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Muchas opciones, poco juego

cross country



Gráficamente es un juego de aspecto anticuado, y la sensación de velocidad no es realista.



Lo que más abunda en el juego son las opciones y configuraciones (suspensión, motor, neumáticos...)

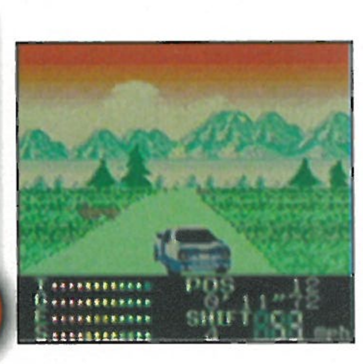
La aportación de Konami al campo de los rallies de bolsillo recurre a la abundancia de opciones técnicas y de juego para tratar de perfilarse como un simulador serio y realista.

Es por eso que, después de elegir el modo en que deseamos jugar, (campeonato, rally, versus o time attack), nos encontramos ante un buen número de menús, configuraciones y otras opciones antes de empezar a correr, que nos hacen pensar en un juego muy completo técnicamente.

Sin embargo, cuando empieza la acción de verdad, la carrera, nos topamos con unos gráficos sosos, muy escasos de detalles y con algunos fallos. Además, la sensación de velocidad es demasiado irreal, por culpa del brusco movimiento de los fondos y la mediocre simulación de los movimientos de nuestro vehículo y de la carretera.

Todo esto provoca que no parezca llegar nunca el momento en que nos sintamos cómodos jugándolo, sobre todo porque el manejo de los coches no es todo lo suave que debiera y la competición no se hace en ningún momento vibrante.

Por ello, y porque GameBoy Color ya dispone de grandes obras en el género de la velocidad, no creemos que este título vaya a despuntar como un best-seller en las listas de ventas de los próximos meses.





- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Taito**
- Distribuidora: **AplySoft**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

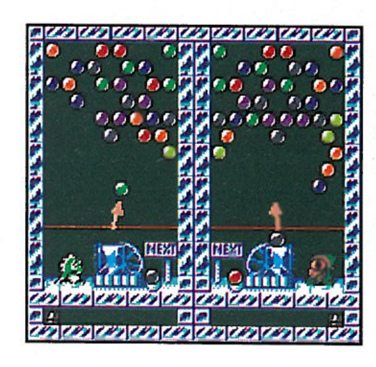
El tamaño no importa

Puzzle Bubble



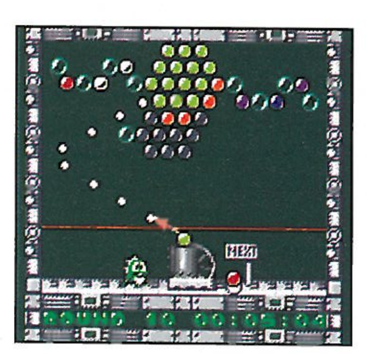
Poco hay que explicar a estas alturas de «Bust A Move», uno de los puzzles que más horas nos ha hecho perder en la redacción (con el consiguiente enfado de nuestro director, y eso que él también ha jugado lo suyo...).

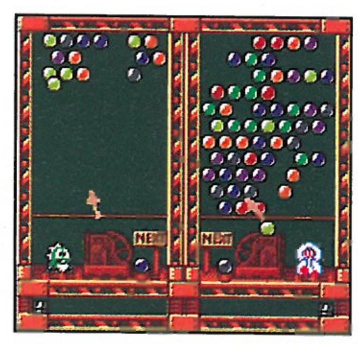
Era inevitable que Taito, tan ligada como está a la portátil de SNK, desarrollara tarde o temprano una versión del juego para Neo Geo Pocket, que aquí se presenta con el nombre de «Mini Puzzle Bobble». Si el juego ya resulta adictivo en las consolas "grandes", imaginad cuando tenemos la oportunidad de llevárnoslo a cualquier parte. Pues eso, que hay que hacer un



esfuerzo para despegarse de la consola o esperar a que se le acaben las pilas.

Y es que, a pesar del pequeño tamaño de la pantalla y la simplicidad de sus gráficos, sigue manteniendo su planteamiento sencillo e irresistible. Aunque no disponemos de un modo para dos jugadores como en otras versiones, la posibilidad de jugar en modo Puzzle, Supervivencia o contra la CPU resulta más que suficiente para garantizar una temporada casi indefinida de diversión. Pero eso sí, os prevenimos que si lo adquirís, corréis un serie riesgo de no volver a contemplar la luz del sol y empezar a ver burbujas de colores por todas partes.





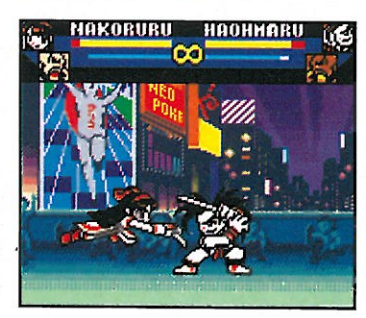
Esta versión no aporta nada nuevo a versiones anteriores, pero resulta igualmente divertida.



- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **SNK**
- Distribuidora: **AplySoft**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1 ó 2 (Link Cable)**
- Idioma: **Inglés**

Rizando el rizo

SNK vs CAPCOM





Recurriendo al tema clásico de enfrentar a los protagonistas de juegos de diferentes compañías, SNK vuelve a sorprendernos con otra joya dentro del género de la lucha.

Gráficamente, «SNK vs Capcom» tiene un motor prácticamente idéntico al del excelente «King Of Fighters R2» y, por lo tanto, posee el mismo asombroso nivel de calidad. Una vez más nos encontramos con unos personajes muy detallados con montones de animaciones y ataques especiales y con unos movimientos increíblemente fluidos. Sin embargo, este juego no se limita a ser un simple "clon" con un nombre distinto pero con idéntica jugabilidad, sino que incorpora suficientes novedades en el sistema de juego como para destacar brillantemente por méritos propios.

Al principio estas novedades no resultan muy patentes, pues como siempre dispondremos de los ya tradicionales modos de entrenamiento y campeonato (individual y por equipos); pero además «SNK vs Capcom» posee también un original modo Olimpiadas. En él tendremos que superar siete pruebas diferentes que variarán en función del bando que escojamos para competir (SNK o Capcom). Algunas de esas pruebas consisten simplemente en luchar mucho o muy deprisa, pero otras son minijuegos totalmente independientes, como una prueba de puntería estilo «Point Blank» o un divertido juego de baile.

En fin, que si buscas un juego de lucha variado y original, tienes ante ti un oferta ineludible.



Este pequeño minijuego de plataformas es un homenaje al clásico «Ghosts 'n' Goblins» y un guiño para los nostálgicos.

Gráficos:	90
Sonido:	84
Jugabilidad:	90
Diversión:	91

Valoración 91

Los recomendados

PLAYSTATION

ACCIÓN
1. Syphon Filter 2
2. Driver
3. Jedi Power Battles



La Fuerza está de nuevo con Lucasarts, que nos presenta su nuevo y atractivo juego basado en el Episodio 1 de Star Wars.

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor
3. Armorines

FÚTBOL
1. FIFA 2000
2. ISS Pro Evolution
3. Esto es fútbol

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Grandia

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape Escape
3. Abe´s Exoddus

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2000
2. KO Kings 2000
3. I. Track & Field II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Populous

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. Broken Sword II

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. Ridge Racer Type 4



La esperada segunda parte del mejor juego de rallies se gana un lugar de honor entre lo mejor de la velocidad.

VARIOS
1. Beatmania
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Manager de Liga

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
- SYPHON FILTER 2
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

DREAMCAST

DEPORTIVOS
1. NBA 2K
2. WWS Euro Edition
3. Ready To Rumble



Esta nueva versión del simulador de fútbol de Sega se convierte en el mejor representante de esté género para Dreamcast.

AVENTURA
1. Shadowman
2. Ecco The Dolphin
3. Tomb Raider IV

Un juego difícil, pero también una aventura apasionante y técnicamente espectacular. Ecco vuelve con fuerza.

VELOCIDAD
1. V-Rally 2 Expert Edition
2. Speed Devils
3. Sega Rally 2



La nueva versión del simulador de Infogrames es todo un lujo.

ACCIÓN
1. Crazy Taxi
2. The House of the Dead 2
3. Soul Fighter

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure
2. Rayman 2

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Power Stone
3. Street Fighter Alpha 3

VARIOS
1. Chu Chu Rockets!



Un puzzle divertidísimo con el que además se inaugura el juego online. Sin duda un título que no debe faltar en vuestra colección.

Imprescindibles
- CRAZY TAXI
- CHU CHU ROCKETS!
- ECCO THE DOLPHIN
- HOUSE OF THE DEAD 2
- NBA 2K
- RAYMAN 2
- SHADOWMAN
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- V-RALLY 2 E. E.

Colin Mc Rae 2



NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 Ridge Racer 64
2 Star Wars: Racer
3 F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

DEPORTIVOS
1 1080° Snowboarding
2 NBA Jam 2000
3 Centre Court Tennis

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

ACCIÓN
1 Goldeneye (P. Choice)
2 Turok 2
3 Jet Force Gemini

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Donkey Kong 64
3 Rayman 2

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party
3 The New Tetris

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Shadowman
3 Mission: Impossible

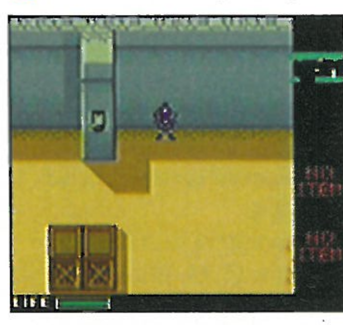
Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK 2

GAME BOY

PLATAFORMAS
1 Mario Bros DX (Color)
2 Wario Land 3 (Color)
3 Rayman

AVENTURA
1 Mission: Impossible
2 Quest for Camelot (Color)
3 Mickey's Adventure Racing (Color)

ACCIÓN
1 Metal Gear Solid
2 Turok Rage Wars (Color)
3 Duke Nukem (Color)


La versión portátil de Snake es toda una obra maestra en miniatura.

ROL
1 The Legend of Zelda (Color)
2 Pokémon
3 Conquer's Pocket Tales (Color)

DEPORTIVOS
1 All Star Tennis (Color)
2 Ready 2 Rumble (Color)
3 Track & Field II (Color)

LUCHA
1 Street Fighter Alpha
2 Killer Instinct
3 King of Fighters

FÚTBOL
1 Ronaldo V-Football
2 Barça Football (Color)

VELOCIDAD
1 Top Gear Rally 2 (Color)
2 F-1 WGP II (Color)

VARIOS
1 Tetris (Color)
2 Game & Watch Gallery 2 (Color)
3 Pacman (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- METAL GEAR SOLID
- POKÉMON
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOP GEAR RALLY 2

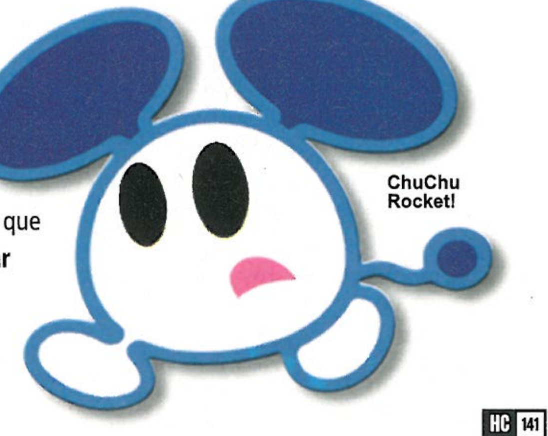
La compra del mes

PLAYSTATION: El espectáculo de los rallies vuelve a ponerse de moda com **«Colin McRae 2»**, un título que no os debe faltar si os gusta la velocidad.

DREAMCAST: La recomendación más ferviente de este mes es el primer juego online para esta consola, **«ChuChu Rocket!»** un juego tan simple como adictivo y genial.

NINTENDO 64: Este mes no hay ningún juego realmente recomendable. Sólo si os gustan las plataformas sencillas podéis haceros con **«Tarzán»**.

GAME BOY: Hay un juego alucinante que tenéis que adquirir sin demora: **«Metal Gear Solid»**. Pero es que este mes la cosa viene cargada. **«Wario Land 3»** y **«Top Gear Rally»** también son muy buenas opciones.


ChuChu Rocket!

DIE HARD TRILOGY 2

ALGO CAMBIADO:
¿No os da la sensación de que en este juego todos los enemigos son más o menos iguales? La verdad es que puede resultar bastante monótono. Con estos trucos cambiarás de apariencia a tus enemigos y al protagonista. Para ello, pausa el juego y pulsa:
R1, R1, L1, L1, TRIÁNGULO (grandes cabezas)
CÍRCULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO, CÍRCULO (modo esqueleto).
CUADRADO, CUADRADO, L1, L1, R1, R1 (hombre eléctrico)
El mensaje de confirmación aparecerá en la parte superior de la pantalla. Si quieres desactivarlos, sólo tienes que volver a introducir el código.

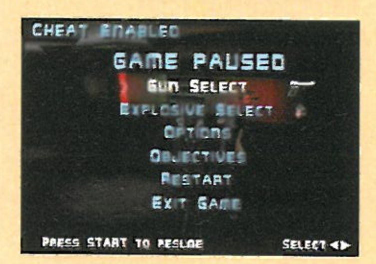




OTROS:
Los trucos anteriores cambiaban la apariencia de los personajes. Éstos tienen otros efectos, pero se activan (y desactivan) exactamente del mismo modo.

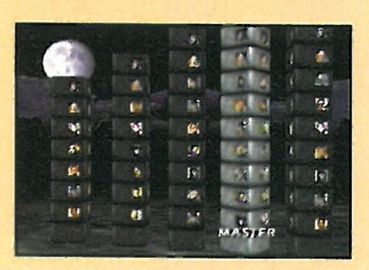
- Vista subjetiva: CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO
- Sin cabezas: CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, R1, R1 (cuando acabes con un enemigo se le separará la cabeza de su cuerpo).
- Desactivar el láser de la pistola: L1, L1, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, L1, L1, L1
- Munición infinita: L1, L1, R1, R1, CÍRCULO, CÍRCULO
- Invencibilidad: TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, L1, L2.

¡Así está mucho mejor!



MORTAL KOMBAT GOLD







NUEVOS PERSONAJES:
Para poder acceder a estos personajes secretos hay una condición (además de conocer el código, claro). En la pantalla de trucos debes tener activado cualquier código menos el 0. Ahora, en la pantalla de selección de personaje, pon el cursor sobre "Hidden" y, mientras mantienes presionados L y R, pulsa:
ARRIBA, IZQ., A para jugar con Goro; ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., A, para poder seleccionar a Sektor; y ARRIBA, ARRIBA, IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., A para obtener a Noob Saibot.

DE COLORES:
Lo de siempre, para que sea algo más vistoso el juego. Entra en la pantalla de selección de personaje y pon el cursor sobre el que prefieras. Ahora presiona START y, sin soltarlo, pulsa A. Cada vez que lo pulses, volverá a cambiar de color (hasta 4 veces).

NUEVA RONDA DE LUCHAS:
Si estás aburrido de que el orden de aparición de tus contrincantes sea siempre el mismo, entra en el modo Arcade, selecciona el luchador que desees y sitúate sobre la columna en la que prefieras jugar. Antes de presionar A para confirmar la selección, pulsa START y la columna variará. Claro que todo esto sólo lo podrás realizar en el modo Arcade. ¡Qué se le va a hacer! Pero desde luego, no te puedes quejar de todos estos trucos.

DUNE

NI UNA SOMBRA:
Una de las acciones más peligrosas es aumentar el radio de acción de tu radar. Pero con este truco no habrá nada que te moleste, ni que te impida ver a tus contrincantes. Al activarlo, automáticamente todos los rincones del territorio estarán visibles tanto en el terreno como en el minimapa. Para ponerlo en marcha, presiona X sobre los botones de colores del panel de la izquierda formando esta combinación: CUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.



THE DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

ALEJARTE DE LA POLICÍA:
No podemos darte ningún truco para librarte por la cara de los coches de policía, pero sí que te ofrecemos un consejo para cuando se acerquen a ti peligrosamente. Para no tener que detenerte del todo chocando con ellos y evitar así dañar tu coche, cuando veas que se cruzan, presiona el botón de marcha atrás y esquívalos. Así tendrás más tiempo para alejarte de ellos.



ARMY MEN AIR ATTACK





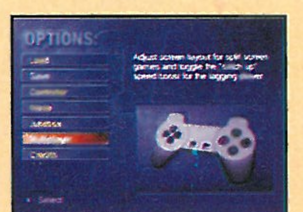
CÓDIGOS:
El mes pasado os dimos los passwords de este juego, y ahora os damos los del modo Multi-Player, por si decides invitar a algún amigo:
Misión 2: DCHA., ARRIBA, CUADRADO, X, ARRIBA, CÍRCULO, ARRIBA, DCHA.
Misión 3: IZQ., ABAJO, IZQ., ABAJO, ARRIBA(x4)
Misión 4: CUADRADO, X, X, CUADRADO, CÍRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO
Misión 5: CÍRCULO (x2), CUADRADO, ABAJO(x2), CUADRADO, X(x2)

- Misión 6: X, ARRIBA, CÍRCULO, ABAJO, TRIÁNGULO, IZQ., CUADRADO, DCHA.
- Misión 7: ARRIBA, ABAJO(x3), DCHA., IZQ.(x3)
- Misión 8: IZQ.(x2), TRIÁNGULO, DCHA.(x2), TRIÁNGULO, ARRIBA(x2)
- Misión 9: CUADRADO(x3), CíRCULO, ABAJO(x3), IZQ.
- Misión 10:CÍRCULO, ARRIBA, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, IZQ., ABAJO(x2)
- Misión 11: TRIÁNGULO, CíRCULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO
- Misión 12:ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., CÍRCULO, CÍRCULO, ARRIBA, CUADRADO
- Misión 13:X, IZQ.(x3), CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, X
- Misión 14: IZQ., ABAJO, IZQ., ABAJO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO
- Misión 15:ABAJO(x4), X, X, CÍRCULO, CÍRCULO
- Misión 16: TRIÁNGULO, ABAJO, TRIÁNGULO, ABAJO, CUADRADO, ARRIBA, CUADRADO, ARRIBA

ROAD RASH JAILBREAK

CÓDIGOS SECRETOS:
Bueno, en realidad la pantalla en la que se introducen también es secreta. Para llegar a ella, presiona X mientras pulsas L1 + R1 + R2 + IZQ con el cursor sobre la palabra Multiplayer del menú de opciones. Ahora, como si de un password normal se tratara, introduce KLFSDA. Entra en el modo de juego Jailbreak y podrás seleccionar nivel pulsando L1 o R1.
FDMFG. Con este otro código tendrás 4 nitros en modo Jailbreak.





TRUCOS A LA CARTA

SIMÓN BELLIDO (SAN ANDREU DE LA BARCA, BARCELONA)
*Hola, me llamo Simón, tengo una PlayStation y me gustaría que me dijeseis cómo poder salvar a Cybill Benett en **Silent Hill**, y cómo poder conseguir los otros finales, y ya no os pido más. Gracias y adiós.*
Para salvar a Cybill debes haber recogido antes el liquido Rojo que hay en la Oficina del Director utilizando la botella de plástico de la Cocina. Cuando encuentres a Cybill en el segundo carrusel del parque de atracciones pégala todo lo que puedas y usa el líquido. Los finales dependen de tres decisiones que tomes a lo largo del juego: coger el líquido, salvar a Cybill y buscarla Llave de la Motocicleta del Doctor Kaufman. Si no haces ninguna de las tres cosas obtendrás el finas BAD. Si haces las dos primeras el BAD+; si sólo buscas la llave el GOOD; por último si consigues hacer las tres cosas el GOOD +. El Final Secreto te dejamos que lo busques sin ayuda.

CARLOS SERRANO (CÓRDOBA)
*Hola, me llamo Carlos. Antes de nada os quiero felicitar por vuestra revista. Y os quiero pedir que si me podríais dar algún truco para el **Aladdin** de Mega Drive. Gracias por adelantado.*
Pues hay un truco impresionante que te permitirá, entre otras cosas, seleccionar nivel. Para llegar a este nuevo menú debes entrar en la pantalla de opciones e introducir A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

JUAN ALBERTO RIVEROS (ARGENTINA)
*¡Hola! Soy de Argentina y les mando esta carta para decirles que la revista Hobby Consolas está re-buena y para preguntarles 3 cosas sobre el **Zelda** para Game Boy. 1) ¿Dónde se encuentran las llaves de los castillos 3, 4 y 5?; 2) Hay piedras parecidas a las que se levantan con el brazalete de poder, pero que no se pueden mover, ¿cómo se mueven?; 3) ¿cómo se le dan las bananas al mono que está en el castillo?. En los puestos de revistas nos encuentran Hobby Consolas Especiales, ¿por qué? Desde ya les estoy muy agradecido y espero pronta respuesta. Muchas Gracias.*
¡Qué de preguntas! Pero aquí tienes: 1) La llave del nivel 3 está escondida bajo suelo alrededor del búho al que llegas desde la plantación que hay detrás de la casa de Richard, pero antes le has tenido que dar las cinco hojas de oro que encontraste en su castillo. El resto de llaves debes buscarlas tu solito (¿quizá en el desierto de Yarna?; 2) Para levantar esas piedras te hace falta el segundo brazalete de poder que no encontrarás hasta el nivel 6; 3) Es bastante sencillo, sólo tienes que utilizarlas sobre él. Si te refieres a como conseguirlas debes haber dado antes el muñeco de Yoshi al niño de pueblo para que te den el lazo del perro. Este te dará un bote de comida que debes cambiar al caimán para que te de las bananas.

RICARDO VÁZQUEZ ROMERO (MADRID)
*¡Hola Consoleros/as! Soy Ricardo y quiero felicitaros por vuestra revista. ¿Me podéis dar trucos para **Asterix y Obelix** y **Mulan**.?*
Para acceder a las fases de bonus del Asterix sólo tienes que pulsar Abajo mientras estés subido en el balancin (este truco no funciona en algunos niveles). Y aquí tienes unos códigos para Mulan.
Fase 2: JSFPW; Fase 3: QGHXB; Fase 4: TZDML; Fase 5: RCVNJ; Fase 6: PGDSH. De nada.



Trucos

MARVEL VS.CAPCOM

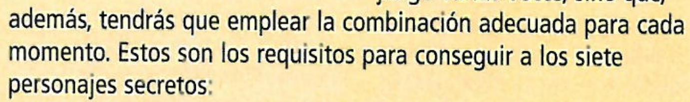




MENÚ SECRETO:
Como todo juego de lucha que se precie, en este CD también podemos encontrarnos con un menú escondido. Acceder a él es tan sencillo como presionar START mientras mantienes pulsado SELECT, con el cursor puesto sobre la palabra "Options" del menú principal. Entre otras cosas podrás decidir a que velocidad quieres jugar.

LOS PERSONAJES SECRETOS:
No hay un camino fácil para hacerte con ellos, más bien es bastante difícil. Porque no sólo tendrás que completar el juego varias veces, sino que, además, tendrás que emplear la combinación adecuada para cada momento. Estos son los requisitos para conseguir a los siete personajes secretos:

- Onslaught: Gana con cualquier personaje y presiona ABAJO cuando tengas iluminado a Wolverine en la pantalla de selección de luchador.
- Roll: Vence con Mega Man y presiona DCHA. con Mega Man iluminado.
- Gold War Machine: Completa el juego con War Machine y pulsa ARRIBA con el cursor sobre Zangief.
- Red Venom: Vence con Venom y pulsa ARRIBA con Chun Li iluminada.
- Orange Hulk: Completa con Ryu y presiona ARRIBA sobre él.
- Lilith: Finaliza con Morrigan, ilumina a War Machine y pulsa ABAJO.
- Shadow Lady: Gana utilizando a Chun Li y pon el cursor sobre Gambiet para presionar ABAJO.



TRIPLE PLAY 2000

EL MEJOR EQUIPO:
Como cabía esperar, el mejor equipo de este juego es el de la propia Electronic Arts que además en esta ocasión está compuesto nada más y nada menos que por los mismísimos programadores del juego, que han querido quedar inmortalizados de esta manera. Tan orgullosos estaban de su creación. Para hacerte con este especialísimo equipo, ve a la pantalla de selección de equipo y pulsa DCHA., IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., DCHA. Si el truco ha funcionado oirás una voz y el equipo aparecerá en la pantalla. Ten cuidado: si mueves el cursor y haces que el equipo desaparezca deberás volver a introducir el código.

TEST DRIVE 6



NO MIRES EL RELOJ:
No hay cosa más desagradable que tener que estar pendiente del reloj cuando estás haciendo algo que realmente te gusta, como, por ejemplo, jugar una partidita al Test Drive. Para no tener que volver a preocuparte del marcador del tiempo y de lo lejos o cerca que está el Check Point, introduce como nombre "FFOEMIT". No te preocupes, que si quieres desactivarlo sólo tienes que introducir "NOEMIT" y todo volverá a ser como antes. Aunque la verdad, con lo cómodo que es correr así, no sabemos por qué los programadores de juegos de coches nos lo ponen tan difícil...

SOUL REAVER





TODOS LOS GLIFOS:
Para poder tener acceso a todos los glifos sin necesidad de resolver las pruebas, debes introducir estos códigos que te damos con el juego pausado, presionando al mismo tiempo L y R, y sobre todo lo más rápido que puedas. Si lo haces correctamente, escucharás un sonido como si alguien blandiera una espada.

- Fuego: ARRIBA, ARRIBA, DCHA., ARRIBA, Y, X, DCHA.
- Agua: ABAJO, B, ARRIBA, ABAJO, DCHA.
- Sonido: DCHA., DCHA., ABAJO, B, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO.
- Piedra: ABAJO, B, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., DCHA.
- Fuerza: ABAJO, IZQ., Y, ABAJO, ARRIBA.
- Luz Solar: IZQ., B, IZQ., DCHA., DCHA., ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA. ¡Y ahora ya nada te detendrá para vengar el honor de Raziel!





ROLLCAGE STAGE 2

MODO ESPEJO:
Ya hemos hablado muchas veces de las ventajas de poder optar a los mismos circuitos de dos formas distintas así que lo único que nos queda por decir es como se consigue. El código es:
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOO OOOOOOO!



MODO SOBREVIVIR:
Otra de las malditas interrogaciones de la pantalla de modos de juego se activará cuando introduzcas como password:
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTE RNOON. El resultado hay que verlo.

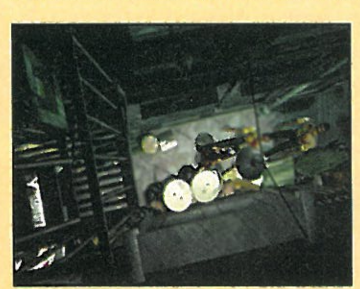
MUY DIFÍCIL:
Con este nuevo código podrás hacer que el Modo Maestro sea aún más complicado que hasta ahora. Introduce:
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS. MON!

TODO:
No es nada sencillo hacerte con todo, pero en el caso de este juego hay que ponerse duro y decírselo clarito: ¡Lo quiero todo y lo quiero ya! Eso es exáctamente lo que tienes que introducir como clave:
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.N OW!

RESIDENT EVIL 2

INVENCIBILIDAD:
Ésta es la única manera de sentirse como un dios ante los miles de zombies que amenazan tu vida a lo largo de todo el cartucho. Entra en la pantalla "Saved Games" dentro de la opción Load Game y presiona ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., L, R, R, L, ARRIBA-C, ABAJO-C. Ahora sólo tienes que comenzar. Desde luego, si hay algún truco por el que todo el mundo suspire cuando se enfrenta con el Resident es éste, seguro.

ARMAMENTO ILIMITADO:
Si el truco anterior hace que nos sintamos como dioses, éste consigue lo imposible: mejorarlo. Imagínate recorriendo los rincones de este tétrico mundo sabiendo que nadie te puede matar y que nunca te quedarás sin balas. El código es:
ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., DCHA., DCHA., DCHA., L, R, L, R, DCHA.-C, IZQ.-C. El marcador de munición se quedará a cero, pero podrás disparar.



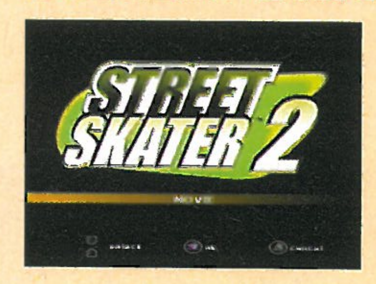
TUROK RAGE WARS



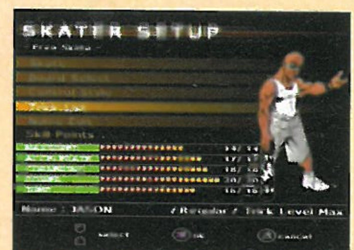


DE LA MANERA MÁS SENCILLA:
Si, acceder al menú de trucos es la cosa más sencilla del mundo. Tan sólo tienes que pulsar Z en la pantalla del menú principal. El problema es que, al principio, sólo una de sus opciones estará abierta: los créditos. Para poder utilizar las demás tendrás que salvar la partida con más de 500 muertes en tu historial, que contabilizarás con la calavera de la parte superior derecha. Al principio parecía más sencillo, ¿verdad? El que algo quiere...

STREET SKATER 2





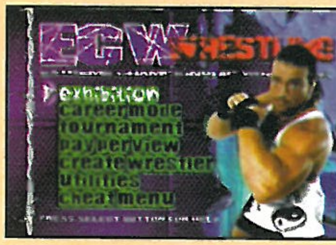


LA APARIENCIA:
Es posible controlar, al menos en parte, la apariencia de tus amados skaters. Y es que sólo podrás optar entre cuatro combinaciones, una por cada botón que puedes presionar al seleccionar personaje. Son los cuatro botones superiores, tu eliges: L1, L2, R1 o R2
La verdad es que aunque no sea gran cosa, siempre merecen la pena estos truquillos que te permiten disfrutar un poquito más de tu juego favorito. ¿Te animas a probarlo?

VARIAS COMBINACIONES:
Ya sabes que cuando nosotros damos una lista, es porque merece la pena. Todos los códigos se introducen en la pantalla de presentación del juego y sabrás que han funcionado porque escucharás un sonido metálico. Después de activarlos, entra en los menús y comprobarás los resultados:

- Todas las tablas: CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, R1
- Todos los personajes: IZQ., IZQ., CÍRCULO, CÍRCULO, L2, CUADRADO, DCHA., R2
- Todas las pistas: IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., CÍRCULO, CÍRCULO, R1, CUADRADO
- Imágenes de video: R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1

ECW: HARDCORE REVOLUTION



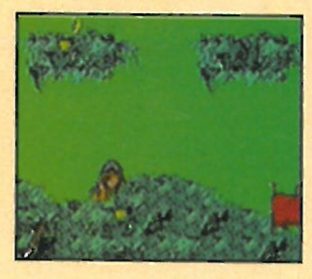


LOS PERSONAJES SECRETOS:
No hay una manera más sencilla de obtenerlos que currárselo a base de partidas y más partidas, lo sentimos. Lo que si te podemos decir el camino a seguir para obtenerlos sin perder demasiado tiempo: Toda esta lista la tienes que llevar a cabo en el modo Career:

- Jugar con Beulah McGillicutty: Vence al equipo ECW World Tag.
- Jugar con Cyrus the Virus: Vence a ECW World TV.
- Jugar con Joel Gertner: Vence a Acclaim.
- Jugar con Joey Styles: Vence a Acclaim.
- Jugar con Louie Spicolli: Vence a ECW World Heavy World.
- Jugar con The Sheik: Vence a ECW World Tag Team.
- Jugar con Tommy Rich: Vence a ECW World TV belt.
- Jugar con los Jobbers: Defiende el ECW World Heavyweight 5 veces.
- Jugar con Judge Jeff Jones: Complétalo con Mike Awesome.
- Jugar con Bill Alfonso: Complétalo con Rob Van Dam.

NUEVA IMAGEN:
Los luchadores habituales de estos juegos también pueden cambiar de imagen cuando tu quieres. Para hacerlo, ve a la pantalla de selección de personaje y presiona L1, L2 o R2 mientras lo eliges. ¡Menudo colorido!

TARZAN



LOS PASSWORDS:
Aunque es bonito completar un juego sin ayudas, cuando no conseguimos avanzar es siempre bueno tener a mano unos cuantos códigos como estos. Con ellos, el rey de los monos no tendrá enemigo selvático que se le resista. Y si no lo crees, mira:

- Nivel 2-1: Cruce, Cruz, Luna, Cruce.
- Nivel 3-1: Lineas, Lineas, II, Espiral.
- Nivel 4-1: Cruz, Luna, Dos triángulos, Cruce.
- Nivel 5-1: Dos triángulos, Dos triángulos, Luna, Lineas.
- Nivel 6-1: Espiral, II, Cruce, Dos triángulos.



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN
TLF: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com



¡ NOVEDAD!

¡¡ CON LA RESERVA GRATIS ESTA CARPETA!!



5.990 ptas.



10.990 ptas.

VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 966662323	ELCHE	Vte. Blasco Ib ez,75
BARCELONA 937883556	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
C DIZ 956690048	LA LÍNEA	Clavel, 37
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604	TOMELLOSO	Pintor L pez Torres, 19
GIRONA 972506605	FIGUERES	Sant Pau, 54 Baix
GRANADA 958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JA N 953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGRO O 941221008	LOGROÑO	Huesca, 36
GUADALAJARA 949348529	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
M LAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constituci n, s/n Edificio Gavil n
M LAGA 952507686	AXARQUÍA	Velez M laga Camino de M laga, 10 (C.C.Zona Joven)
M LAGA 952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
M LAGA 952355406	EL TORCAL	Jos Palanca, 1 Urb. El Torcal
M LAGA 952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
M LAGA 952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
VALENCIA 962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

Gastos de Env o:
Pen nsula:750 Ptas.
Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

¡ REGALO!









~~9.990~~ ptas.
AHORA...
9.490 ptas.



~~8.990~~ ptas.
AHORA...
8.490 ptas.

JACKIE CHAN STUNTMASTER
PlayStation
4.490 ptas.

Legend of LEGAIA
PlayStation
4.490 ptas.

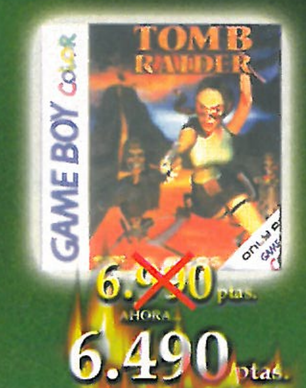
STREET FIGHTER EX PLUS
CAPCOM
PlayStation
~~7.990~~ ptas.
AHORA
7.490 ptas.

Walt Disney World MAGICAL RACING TOUR
PlayStation
~~7.990~~ ptas.
AHORA
7.490 ptas.





~~5.990~~ ptas.
AHORA...
5.490 ptas.



~~6.990~~ ptas.
AHORA...
6.490 ptas.



~~5.990~~ ptas.
AHORA...
5.490 ptas.

*Todos los precios incluyen el I.V.A.
*Ofertas válidas hasta fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.

PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR
NINTENDO 64

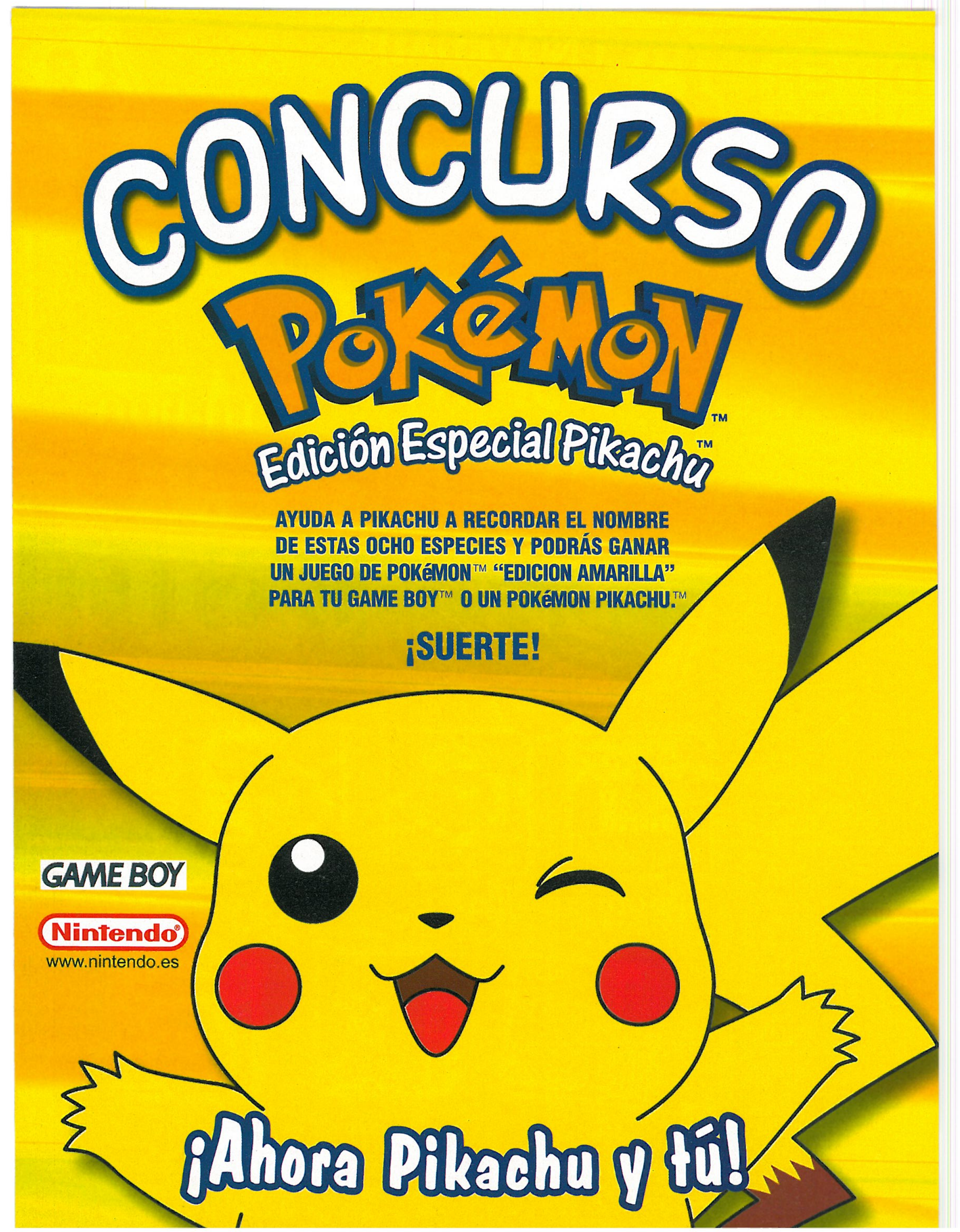






Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22





CONCURSO
POKéMON™
Edición Especial Pikachu™
AYUDA A PIKACHU A RECORDAR EL NOMBRE DE ESTAS OCHO ESPECIES Y PODRÁS GANAR UN JUEGO DE POKéMON™ "EDICION AMARILLA" PARA TU GAME BOY™ O UN POKéMON PIKACHU.™
¡SUERTE!
GAME BOY
Nintendo®
www.nintendo.es
¡Ahora Pikachu y tú!

¡REGALAMOS 25 POKéMON™ EDICIÓN AMARILLA Y 25 POKéMON PIKACHU!™

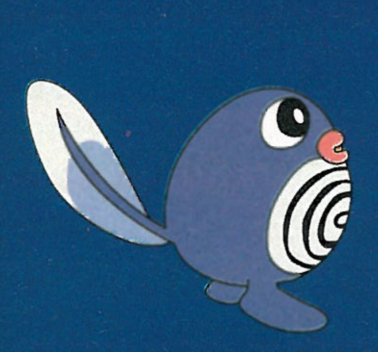
BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POKéMON ESPECIAL PIKACHU".
2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTICINCO que ganarán un Juego Edición Especial Pikachu para Game Boy. Otras VEINTICINCO cartas serán premiadas con un POKéMON™ PICACHU (Podómetro). El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Mayo hasta el 28 de Junio de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 30 de Junio de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Agosto de la revista Hobby Consolas.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

















NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

C.POSTAL:

¿TE FALTA ALGUNO...?



Junio 99

HC 93

Reportajes:
- Resident Evil: El terror continúa
- Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»



Julio 99

HC 94

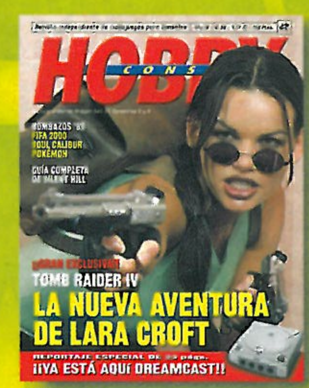
Reportajes:
- Shadowman: Una aventura escalofriante
- Guías de «Need for Speed: Road Challenge» y «Zelda DX»



Agosto 99

HC 95

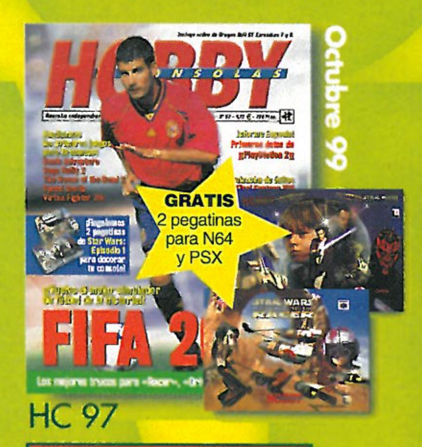
Reportajes:
- Misión Imposible
- Guías prácticas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»



Septiembre 99

HC 96

Reportajes:
- Tomb Raider IV
- 23 págs. sobre Dreamcast
- Guía completa de Silent Hill



Octubre 99

HC 97

Reportajes:
- Fifa 2000
- Primeros datos de PSX 2
- Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...



Noviembre 99

HC 98

Reportajes:
- Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica de «V-Rally 2»



Diciembre 99

HC 99

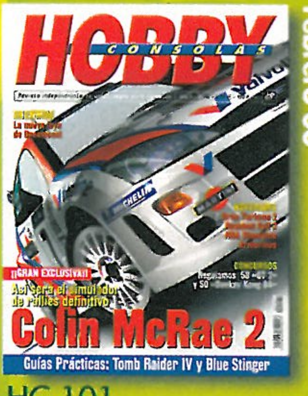
Reportajes:
- Resident Evil
- Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica: llega al final de «Soul Reaver»



Enero 00

HC 100

Reportajes:
- Gran Turismo 2
- Tomb Raider IV
- Donkey Kong 64
- Guías Prácticas: Dino Crisis, Sonic, Tomb Raider IV



Febrero 00

HC 101

Reportajes:
- Shenmue
- Colin McRae 2
- Donkey Kong 64 y más.
- Guías Prácticas: Tomb Raider y Blue Stinger



Marzo 00

HC 102

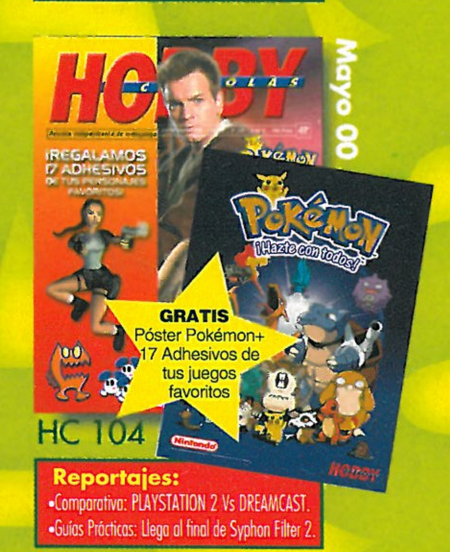
Reportajes:
- Suplemento: Guía completa Resident Evil 3 Nemesis.
- Guías Prácticas: Gran Turismo 2 y Shadowman.



Abril 00

HC 103

Reportajes:
- Suplemento interior: PLAYSTATION 2.
- Guías Prácticas: Donkey Kong Country 64.



Mayo 00

HC 104

Reportajes:
- Comparativa: PLAYSTATION 2 Vs DREAMCAST.
- Guías Prácticas: Llega al final de Syphon Filter 2.

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de
PELÍCULAS ANIME que
conseguirás con los siguientes números:

HC 70 HC 72 HC 73 HC 74 HC 75









Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11
Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
Nº 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
Nº 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
Nº 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
Nº 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
Nº 84: FUSIÓN. DB 15
Nº 85: EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
Nº 86: EL REGRESO DE BROLY. DB 17
Nº 87: EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
Nº 88: TEKKEN
Nº 89: TEKKEN 2
Nº 92: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.
Nº 94: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.
Nº 96: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.
Nº 97: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 7 Y 8.
Nº 98: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 9 Y 10.
Nº 99: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 11Y 12.

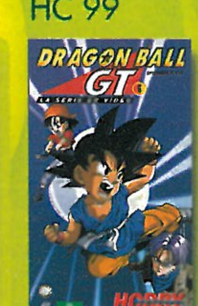


HC 76 HC 84 HC 85 HC 86 HC 87

HC 88 HC 89 HC 92 HC 94 HC 96 HC 97 HC 98 HC 99



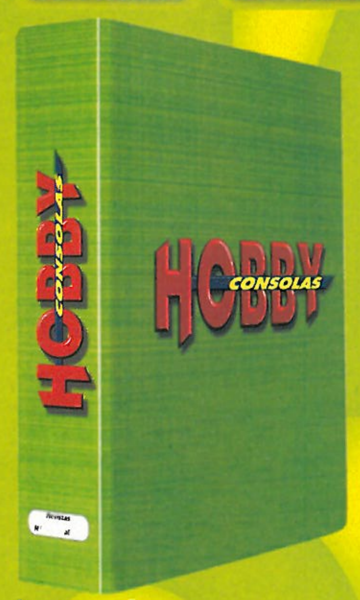


Y SI QUIERES TENER TODAS LAS REVISTAS ARCHIVADAS,
¡PIDE UNAS TAPAS!

¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo 950 Ptas.

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.



Conspiración Oriental



Wee Ming, la misteriosa hija de un acaudalado magnate chino, ha sido retenida en contra de su voluntad por una horda de matones liderada por Mr. Lam, su malvado progenitor. En estas páginas te ofrecemos una exhaustiva guía con todas las claves para desenmascarar al auténtico responsable de este escabroso secuestro. ¿Aceptas el desafío?

DISCO 1 - EL EDIFICIO DE MR. LAM

Una vez que la nave se haya posado sobre el edificio de Mr. Lam podrás controlar a Hana, el único miembro femenino de este despiadado trío de mercenarios. Desde la plataforma en la que te encuentras, pulsa el interruptor del ascensor y detente cuando llegues al nivel superior. Desde allí, acaba con la pareja de vigilantes y examina la ventana que está situada junto a la escalera.

Al concluir la secuencia, tu cometido será romper el cristal (1) con el cuchillo para entrar en la caseta. Ya en el interior, tira de la palanca y examina una estantería cercana para hacerte con el Fusible. Ahora abandona la sala y sube por la escalera metálica. Si giras la válvula, provocarás la salida de un gas tóxico que fulminará al vigilante que custodia la zona inferior.

Completada esta tarea, baja por la nueva escalera y recoge la Llave de la Puerta, dejada por el vigilante al morir. A pocos metros de este punto tendrás que utilizar la Llave, con el fin de abrir la verja que bloquea el paso. Con el camino despejado, tendrás que ir acabando con los vigilantes que te salgan al pas. Uno de ellos dejará la Tarjeta Roja al morir.

Tras usar esta tarjeta en el panel de una puerta cercana, podrás acceder a la sala de control. En su interior, deberás examinar los monitores para ver una secuencia. Abandona esta sala y utiliza la pistola contra los nuevos guardias para hacerte con la ametralladora. Continúa hasta que alcances la zona de los ventiladores. En este punto deberás utilizar la ametralladora para hacer frente al nutrido grupo de vigilantes que te darán la bienvenida.

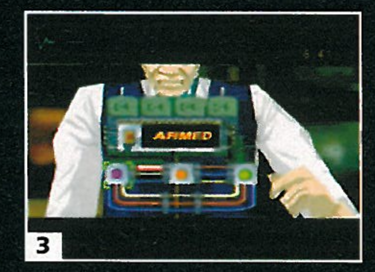
Cuando hayas limpiado la zona, recoge la Llave del Armario. Una vez hecho esto, acaba con los vigilantes de la nueva zona e inserta el Fusible en la caja de fusibles (2). Vuelve a subir la rampa y continúa hasta que llegues a la instalación eléctrica.

Para evitar ser electrocutado, deberás caminar de una baldosa a otra, siempre por las que no tienen corriente.

Ya en el otro extremo, acaba con un nuevo vigilante y utiliza la Tarjeta Roja para entrar de nuevo en la sala de control. Aquí tendrás que utilizar la Llave del Armario en la taquilla para hacerte con la Tarjeta Azul. Abandona de nuevo esta sala y utiliza el ascensor que está junto a los ventiladores para descender al nivel inferior.

En el lado izquierdo encontrarás el Cortador de Cables, que no debes dudar en recogerlo. Toma el camino de la derecha y utiliza la ametralladora para tumbar a los vigilantes del estrecho pasillo.

Para desbloquear la puerta del fondo no tendrás más que usar la Tarjeta Azul. Dentro de esta estancia,



3

encontrarás a Jin junto a un grupo de matones. Una vez que los hayas despachado a gusto, acércate a la posición de Jin y utiliza el Cortador de Cables sobre su cuerpo. Si examinas la bomba (3) comprobarás que hay tres botones y nueve cables de diferentes colores: el número 1 es el primer cable del primer botón, el número 4 es el primer cable del segundo botón y el número 7 es el primer cable del tercer botón. Para desactivar la bomba deberás cortar los cables en el siguiente orden: 4, 2, 6, 1, 5, 3, 9, 7. Cuando la hayas desactivado, dirígete al lugar donde recogiste el Cortador de Cables y utiliza el Explosivo en la puerta más cercana. Esta explosión abrirá un hueco en la pared que te conducirá al lugar donde se encuentra la caja de fusibles. Al subir por la rampa, deberás acabar con un nuevo trío de vigilantes. Cerca del lugar donde se encontraba el último vigilante hallarás una escalera que te llevará a una nueva localización. Tras despachar a los nuevos enemigos


5

llegarás a una estancia donde te espera uno de los secuaces de Mr.Lam. Acabar con este sujeto no será una tarea muy compleja: simplemente cúbrete en las taquillas centrales y vacía tu cargador contra él. Ahora podrás recoger la Llave Clave, que deberás utilizar en un panel de esa misma sala.

Para resolver este puzzle deberás abandonar la sala y memorizar las grandes letras chinas que adornan el edificio. Ahora regresa al panel (4) y selecciona las cuatro letras siguiendo el orden que has visto anteriormente. Al completarlo verás una secuencia en la que un soldado enemigo encañona a nuestra joven protagonista.

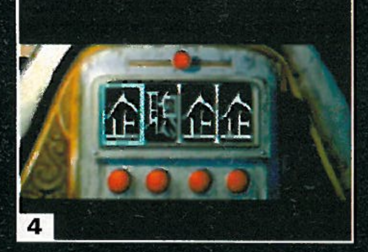
Glas: A este extorsionador sin escrúpulos le ha llegado la hora de actuar. El primer paso es pulsar el interruptor del ascensor. Un espectacular helicóptero hará acto de presencia y no cesará de lanzar misiles contra tu posición.

No pierdas tiempo y sube rápidamente por la escalera metálica hasta alcanzar la zona superior. Al subir por una nueva escalera volverás a tener un cara a cara con este incombustible helicóptero. Esta vez, esquiva sus disparos y desciende por la escalera de enfrente.

Ahora da media vuelta y recoge la Tubería del suelo. Utiliza dicha Tubería en la válvula cercana, y una vez que haya surtido efecto, selecciona la pistola y dispara contra la válvula para provocar una gran explosión. Al


1


2


4



6

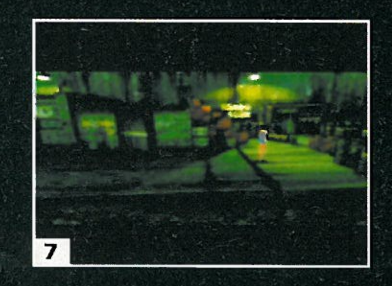
examinar el hueco verás una nueva animación.
Hana: Tras recuperar el control de Hana deberás dirigirte al centro de la estancia para recoger el cuchillo, con el que deberás reducir al soldado, que dejará un rifle de asalto al morir. Utiliza tu nueva arma para despejar el camino de enemigos y sube por la escalera del fondo.
Cuando finalice la secuencia, Hana volverá a ser arrestada por los guardias de Mr. Lam.
Glas: Al despertarse de la caída, Glas aparecerá en una sala llena de tuberías al rojo vivo. Para alcanzar el otro extremo tendrás que caminar sobre ellas cuando se enfríen.
Ahora prepárate para el enfrentamiento final con el helicóptero. Para acabar con este incordio volador (5) muévete de un lado a otro hasta que aparezca el punto de mira, y en ese momento dispara para que una de las banderas penetre en el interior del motor. Un par de banderas serán suficientes para bloquear las hélices.
Al concluir el enfrentamiento, aparecerás en la sala donde desactivaste la bomba. Entra por la puerta en llamas y acaba con el numeroso grupo de soldados. Vuelve a subir por la rampa y utiliza nuevamente la escalera para alcanzar la planta inferior, donde liberarás a Hana de los guardias. En este punto deberás darte la media vuelta y disparar contra el soldado (6) que hay dentro helicóptero. Cuando le hayas alcanzado varias veces, Hana se pondrá a los mandos. De nuevo, Glas será el protagonista. Ya sólo resta correr lo más rápido posible por la pasarela hasta alcanzar el helicóptero. Súbete a él por la parte izquierda.

CONSEJOS GENERALES

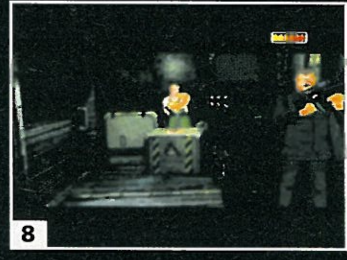
1. Para no desperdiciar munición, es aconsejable que utilices las armas de fuego sólo cuando el punto de mira esté visible. Esto te garantizará que la totalidad de los disparos que efectúes irán a parar al objetivo seleccionado.
2. Recoge todas las armas y munición de papel que encuentres en tu camino, ya que al quemarlas en las antorchas recuperarán su estado original, aumentando de esta forma el armamento a disposición de nuestro trío de protagonistas.
3. Examina en profundidad cada rincón de la zona en la que te encuentres; es la única forma de localizar los objetos que se encuentran repartidos por los diferentes niveles de esta arriesgada aventura.
4. Presta mucha atención a los objetos que dejarán los enemigos al morir, algunos de ellos serán vitales para desbloquear las puertas que conducen a zonas anteriormente inaccesibles.

DISCO 2 - EL PUEBLO DE LOS PESCADORES

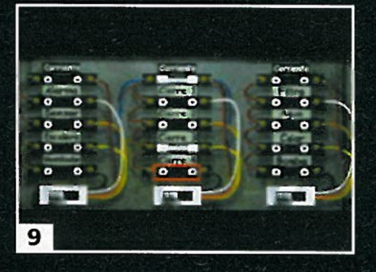
Tras una relajante secuencia, el barco de nuestro trío de mercenarios llegará al muelle del pueblo de los pescadores. Nada más abandonar el barco, deberás abrir fuego contra la pareja de zombies que aparecerá por sorpresa. Ahora tendrás que caminar por la pasarela de madera hasta que tengas el control de Deke.
Deke: En primer lugar, entra en la cabaña cercana y espera a que finalice la secuencia. Al recuperar el control, no te quedará más remedio que acabar con los zombies que se abalanzarán sobre ti.
Glas: Atraviesa la pasarela en llamas, aprovechando el momento en que éstas se extinguen momentáneamente. Cuando hayas alcanzado el otro extremo recuperarás el control de Hana.
Hana: Tras acabar con los zombies, camina por el nuevo sendero y entra en el interior de la caseta. Al acabar con los nuevos zombies que hay en su interior, podrás recoger la Llave Po Mon. Abandona la caseta y ve al cruce de caminos. Toma el camino de las llamas y utiliza la llave que acabas de recoger en la verja que allí encontrarás. Dentro de esta cabaña verás una animación. Ya en el exterior, se te presentarán dos caminos. Toma el camino de la derecha y continúa hasta que alcances la estación de tren (7). Al atravesar el estrecho pasillo que hay junto a las cajas serás apresado por un vigilante. Pues bien, utiliza la toalla mojada para ver como el vigilante se queda pasmado al ver los encantos de Hana (ejem...).
Deke: Acaba con todos los enemigos que hay a tu alrededor y recoge el rifle de asalto. Ahora sube por la rampa y toma el camino de la izquierda. Una vez que hayas aniquilado a los guardias que custodian la zona, podrás entrar en el vagón, donde te enfrentarás a un matón fuertemente armado (8).
Para derrotarle deberás cubrirte en las cajas de la derecha. Desde esa posición, espera a que se agache y asómate para descargar la munición de tu rifle sobre él. Cuando le hayas dejado K.O, coge el Rifle MK V y abandona el vagón.
En el exterior, deberás acabar con los nuevos enemigos para hacerte con la Tarjeta de Acceso a la Escalera. Ahora examina el panel que hay frente al vagón y utiliza la Tarjeta para afrontar un sencillo puzzle.
Si observas la caja de fusibles (9) comprobarás que hay tres botones y tres columnas. El primer paso es cortar la corriente, así que pulsa los tres botones inferiores y coloca los dos fusibles sobre las casillas Corriente y Cierre 3 de la columna central.
Al volver a activar la corriente provocarás la apertura del cierre de seguridad. Por último, corta la corriente de nuevo y coloca los dos fusibles sobre las casillas Corriente y Escalera de la primera columna.
Si vuelves a conectar la corriente, la escalera bajará. Sube por ella y camina con cuidado por las estrechas pasarelas hasta que veas una animación.
Glas: Esta vez solo tendrás que limpiar la zona de zombies. Al completar esta tarea te harás con el control de Hana.
Hana: Nada más comenzar, dirígete al cruce de la estación de tren y entra en la cabaña donde se encuentra la anciana. Utiliza la llave Po Mon en la puerta, ignora la primera cabaña y toma el camino de la derecha hasta que te introduzcas en una nueva caseta. Tras acabar con los enemigos que allí se encuentran podrás recoger la Llave Xi Mon.
Ahora vuelve al cruce de la estación y toma el camino de la izquierda. Usa la llave Xi Mon sobre la puerta frontal. Al entrar en esta cabaña tendrás que aniquilar a los enemigos para hacerte con la Llave del Tren. Abandona la cabaña y avanza por el camino hasta que encuentres un punto para guardar la partida. Justo en frente hallarás un vagón sobre el que deberás usar la Llave del tren. Aquí deberás resolver un nuevo puzzle (10). Al examinar el panel, comprobarás que hay tres líneas horizontales con cuatro botones cada una. Para la primera línea horizontal introduce 4N2B, la segunda línea 422C y la última línea 8000. Al completarlo, el tren se pondrá en funcionamiento y recuperarás el control de Deke.
Deke: Tras acabar con los guardias, muévete con rapidez por encima de los vagones.
Glas: Camina hasta que llegues un camión. Acaba con los enemigos y recoge la Llave del Camión. Por último, utiliza esta llave en el camión para terminar este CD.



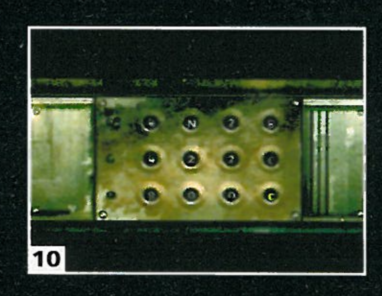
7



8



9



10



DISCO 3 - EL RESTAURANTE DE MADAME CHEN

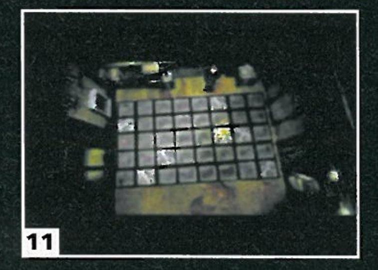
El restaurante regentado por la diabólica madame Chen será el lugar donde se adentrarán nuestros personajes para recabar más información a cerca del paradero de Wee Ming.

Glas: Una vez que hayas recogido el Aceite de Cocina, utiliza el jarrón para llamar la atención del guardia. Cuando entre a inspeccionar el ruido, deberás derramar el aceite sobre uno de los seis sumideros que hay en el suelo, concretamente sobre el que no tiene rejilla. Al resbalarse, quedará inconsciente y podrás hacerte con su pistola. Ahora abandona la sala y avanza por el pasillo hasta que tengas el control de Deke.

Deke: Al comenzar, te toparás con una serie de baldosas en mal estado (11). Para alcanzar el otro extremo deberás seguir el camino que te mostramos a continuación:



X	X	X	X	X	X	1	X
X	X	X	X	4	3	2	X
X	X	X	X	5	X	X	X
X	X	X	X	6	7	8	X
X	X	X	X	X	X	9	X



11

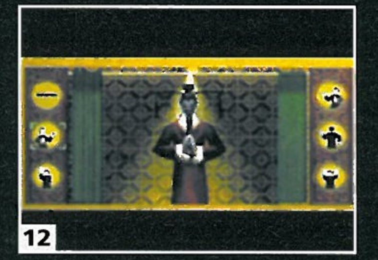
Glas: Pulsa R2 y camina agachado por el interior de la cocina, aprovechando el momento en que los cocineros te dan la espalda. Al fondo hallarás el interruptor que activa el sistema anti-incendios. Nada más pulsarlo, acaba con los guardias y recoge la escopeta que dejará uno de ellos al morir. Continúa por el pasillo del fondo, limpia el hall de enemigos y sube por las escaleras.

Al abrir la puerta volverás al exterior y recuperarás el control de Hana.

Hana: Tu primer objetivo es volver a la cocina. Una vez allí localiza la puerta del cuarto de empleados y acércate al biombo para cambiarte de ropa. Abandona este cuarto y abre la puerta que está situada frente a ti.

Sube por la escalera, acaba con los nuevos vigilantes y toma el camino de la izquierda. Al entrar por la segunda puerta roja del pasillo tendrás una charla con Deke.

Deke: Vuelve al pasillo y avanza hasta que entres en la puerta roja que está frente a la escalera. Dentro de esta habitación, tendrás que recoger una Moneda. Ahora regresa a la sala



12

donde te hiciste con el control de Deke y utiliza la Moneda en el reloj (12) para afrontar un nuevo puzzle. Para resolver este rompecabezas deberás pulsar los botones en el siguiente orden:

-		3
2		4
5		1

Una vez lo hayas completado, el reloj se moverá y dejará al descubierto un pasadizo secreto. Abre fuego contra los enemigos que te harán frente.

Ahora debes entrar por la puerta que está frente a tu posición para recoger la Llave del Ascensor. Abandona esta sala y toma el pasillo que conduce al ascensor. Utiliza la Llave en el ascensor y prepárate para lo que te espera en el sótano del restaurante.

En primer lugar, entra en la primera sala que encuentres y recoge la Llave Inglesa. Baja por las escaleras y entra en la Sala de Calderas. Utiliza la Llave Inglesa en las tuberías que desprenden vapor. Gracias a esta reparación podrás hacerte con la Llave de la Habitación de Madame Chen.

Ahora utiliza el ascensor para regresar a la planta superior. Tras despachar a los enemigos, tendrás que utilizar esta llave en la puerta que tiene grabado un bonsai.

Glas: Como primer paso, dirígete a la cocina y entra por la puerta situada frente al cuarto donde Hana se cambio de ropa. Sube por las escaleras, toma el camino de la derecha y acaba con el guardia para recoger la Llave del Salón. Utiliza esta llave en una puerta cercana y acaba con los guardias que hay en el interior de la nueva sala.

Al entrar por la puerta de la izquierda te enfrentarás a un enemigo que está oculto bajo una cama (13). Para acabar con él deberás aprovechar el momento en que sale de la cama.



13

Cuatro disparos serán suficientes para dar por zanjado este peculiar duelo. Al finalizar la sangrienta secuencia recuperarás el control de Hana.

Hana: Comienza entrando en la habitación de la derecha y coge el Jarrón Blanco. De vuelta al pasillo, tu objetivo será entrar en la sala donde Deke consiguió la Moneda.

El guardia que hay en el interior dejará al morir una nueva Llave del Salón. Regresa al pasillo y toma el camino de la derecha hasta que te topes con una puerta morada.

Utiliza la Llave del Salón y camina por un largo pasillo hasta que llegues a la fuente.

Al examinar su interior te harás con un Ramillete de Flores.

Al regresar al pasillo, te esperan dos nuevos guardias a los que abatir, ya que uno de ellos dejará la Llave de la Oficina al morir. Ahora utiliza la Llave en la puerta de la oficina y monta en el ascensor para subir a la planta superior.

Cuando llegues al hall, entra por la puerta de la derecha y recoge el Jarrón Negro que hay sobre la estantería. Abandona esta sala y dirígete a la puerta de la habitación de Madame Chen, situada frente a tu posición. Tras usar el Jarrón Negro en uno de los pedestales te enfrentarás al puzzle de los jarrones (14). Sitúate sobre el jarrón negro, pulsa X y selecciona el Girasol Fresco. Ahora sitúate sobre el jarrón blanco, pulsa X y selecciona la Cala Mustia. Cuando lo hayas completado, cambia los jarrones: el blanco en el pedestal izquierdo y el negro en el derecho.

Esta vez pulsa X en el jarrón blanco y vuelve a seleccionar el Girasol fresco. Para terminar, sitúate sobre el jarrón negro y selecciona la Cala Mustia. Con esto conseguirás que se abra la puerta de la habitación de Madame Chen, donde verás una desgarradora secuencia. Utiliza de nuevo el ascensor y aproxímate a la escalera que conduce a la cocina para ver una nueva animación.

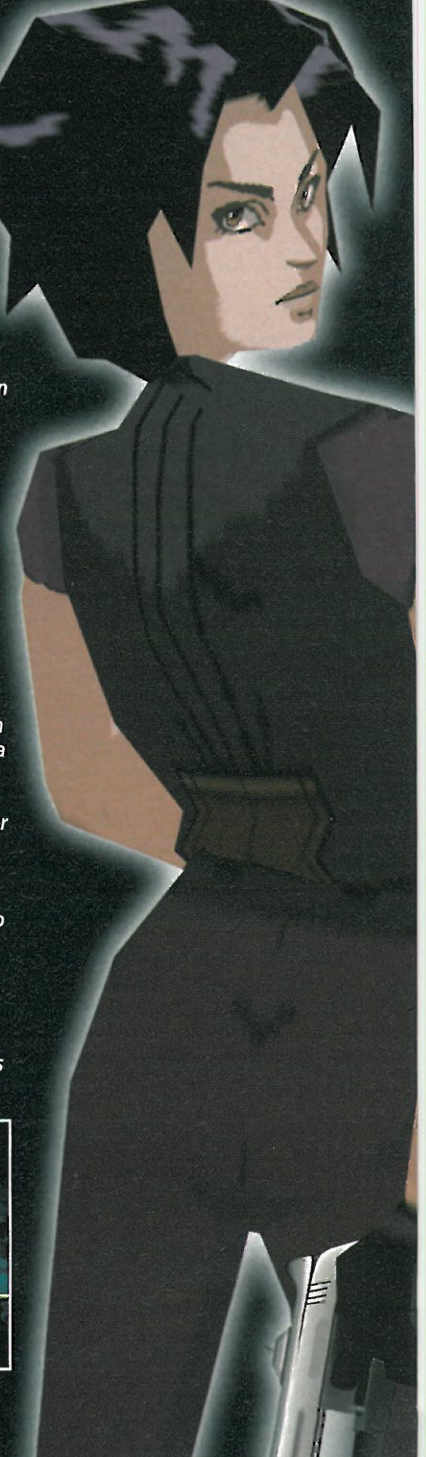
Baja por la escalera, entra en el cuarto de los empleados y acaba con el enemigo para recoger la Llave del Almacén de Carne. Ya con tu atuendo original, abandona este cuarto y utiliza la Llave del Almacén en la puerta blanca que hay a pocos metros

Un girasol fresco

14

de tu posición.

Examina el congelador y entra por una nueva puerta para enfrentarte a Madame Chen. No te dejes intimidar por su endemoniado aspecto. Lo único que debes hacer para derrotarla es utilizar un viejo truco de magia negra: acaba con los enemigos que irán apareciendo y recoge la Madame Chen de Papel que dejarán al morir. Por último, utiliza la Madame de Papel en las llamas y descarga la munición de tu arma favorita contra Madame Chen. Repite esta "sencilla" operación tres veces para terminar.



DISCO 4 - DE CAMINO AL INFIERNO

Con Deke muerto y Glas mutilado, Hana se introducirá en un remoto paraje plagado de criaturas espectrales.

Hana: Al comenzar, tu primer cometido será estudiar el orden de aparición de los numerosos bloques de piedra que salen del lodazal. Una vez que hayas alcanzado la orilla, camina por el tenebroso sendero hasta que llegues a la zona de las tres cabañas. Tras acabar con los espectros, toma el camino de la derecha y continúa hasta que desciendas por unas escaleras. En este punto deberás limpiar la zona de enemigos, ya que uno de ellos dejará la Llave de la Puerta de Papel al morir. Con esta llave en tu poder, regresa a la zona de las tres cabañas y toma el camino de la izquierda hasta que te topes con una hoguera (15). Ahora deberás utilizar la Llave de Papel en la hoguera para desbloquear una entrada. Regresa al lugar donde recogiste la llave y continúa por el camino hasta que encuentres la entrada que desbloqueaste en la hoguera. Tras la charla, el espíritu de Madame Chen te entregará una Muñeca. Abandona la cueva y avanza hasta que encuentres una cueva con numerosos juguetes en su interior.

Al entregarle la Muñeca a la niña te enfrentarás a un nuevo puzzle. Para resolverlo deberás examinar el reloj (16) que hay sobre la mesilla. Si te fijas bien, verás que el reloj tiene los siguientes números: 00, 5, 18, 35, 88. Además de estos números hallarás una rueda móvil marcada con varios números romanos. En primer lugar, mueve la rueda y sitúa el I romano debajo de los números 18 y 5. Esto provocará un sorprendente aumento de edad en la pequeña Hana. De nuevo, examina el reloj y sitúa el I romano debajo de los números 5, 35 y 35. Tras el nuevo aumento de edad, vuelve al reloj y gira la rueda hasta situarla debajo de los números 35 y 88. Con la niña convertida en anciana, examina el reloj y repite la operación anterior pero con los números 5, 5, 18 y 35. Al completar el puzzle recibirás como recompensa el Pergamino de Piedra.

Ya en el exterior, la nueva tarea será regresar a la cueva donde se encontraba el espíritu de Madame Chen. Al concluir la secuencia, Madame Chen agregará a tu inventario un nuevo objeto, la Rama de Árbol. Abandona la cueva y dirígete a la hoguera para prender la Rama de Árbol. Con la rama en llamas, avanza unos metros y enciende una antorcha cercana. Ahora regresa a la zona de las tres cabañas y vuelve a utilizar la rama para encender una segunda antorcha. Para encender la última antorcha deberás bajar las escaleras que conducen a la cueva donde se encontraba Madame Chen. Esto provocará la apertura de un portón de piedra que te dará acceso a un altar donde tendrás una charla con un nuevo espíritu. Tras la animación, éste te entregará una nueva llave de la puerta de papel y el Medio Árbol de Piedra. Al volver a la hoguera, deberás utilizar la nueva llave de papel.

Ahora entra en la primera de las tres cabañas, recoge la Llave de la Puerta y dirígete a la zona donde se encontraba la niña para utilizar esta llave en una gran puerta.

Glas: Al recuperar el control, deberás caminar con cautela por el nuevo sendero hasta que alcances un cruce con forma de T. Toma el camino de la parte superior, abre la nueva puerta y limpia la zona de enemigos. Tras pasar por dos nuevas puertas podrás recoger la Llave de la Luna. Ahora regresa al cruce anterior y continúa de frente para utilizar la llave de la luna en la puerta del fondo.

En el interior de la nueva cueva, tu objetivo será localizar la primera estatua de dragón. Tras examinarla, ve al fondo de la estancia y baja por las lianas hasta alcanzar un nivel inferior. De nuevo, tu cometido será examinar dos nuevas estatuas de dragón (17), empezando por la de color verde. Una vez que lo hayas hecho podrás recoger la Llave del Sol.

Vuelve a subir por las anteriores lianas y regresa a la puerta donde utilizaste la llave de la luna. En un pasillo próximo, hallarás una nueva puerta sobre la que deberás usar la llave del sol. En el interior de esta nueva estancia tu objetivo volverá a ser el de siempre, examinar la estatua de dragón. Abandona esta sala y regresa al lugar donde recogiste la llave del sol. Esta vez deberás subir por las lianas del fondo y atravesar una estancia plagada de espectros. Al caminar unos metros encontrarás una nueva estatua de dragón que tendrás que examinar. Concluida esta tarea, deberás descender por las lianas que se encuentran junto al hueco del suelo para enfrentarte a un complejo puzzle. Tras examinar el espejo, tendrás que avanzar por el nuevo camino hasta que te topes con una plancha de baldosas que bloquea el camino. Para superar con éxito este puzzle (18) deberás pisar las baldosas en el siguiente orden:



Una vez que hayas atravesado esta trampa mortal, recoge la Espada del Guardián de Piedra y vuelve a cruzar la plancha de baldosas. Ahora regresa al exterior y utiliza la espada del Guardián en la estatua del dragón que hay junto al cruce con forma de T para ver una animación. Camina por la nueva cueva y vete preparando para el enfrentamiento contra el espíritu de Deke (19). Para derrotar a este espectro deberás cambiarte de un bloque de piedra a otro y esperar el momento en que Deke se detenga para vaciar el cargador de tu rifle de asalto contra él. Para que la tarea te resulte más sencilla, a continuación te mostramos el orden de aparición del espíritu de Deke:

1° Aparición: Deke pisará los bloques 3, 2, 1, 2, 3

1
2
3

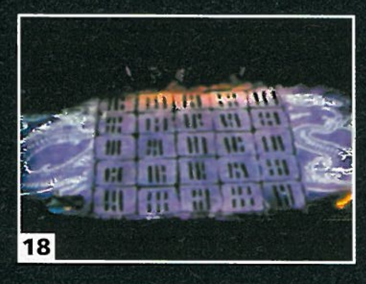
2° Aparición: bloques 3, 4, 2, 5, 5, 1, 4, 1, 2, 3, 3, 5, 1

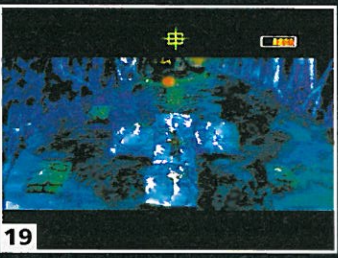
1
4 2 5
3

3° Aparición: bloques 2, 3, 4, 4, 3, 2, 1

1
2 3 4

Cuando le hayas derrotado, además de obtener el Ojo de Piedra recuperarás el control de Hana.


18

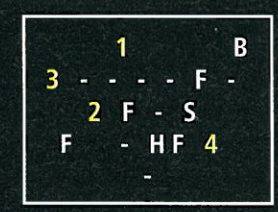

19

Hana: Limpia la zona de enemigos y entra en la cueva. Al abandonar esta cueva deberás tener en tu inventario el Árbol de Piedra Completo y una Manivela. Ahora dirígete a la hoguera y utiliza la Manivela en un pozo cercano para arrebatarle a Glas el Ojo de Piedra. Con los amuletos en tu poder, camina por el sendero hasta que vuelvas a controlar a Glas.

Glas: Ahora te encontrarás rodeado por un elevado número de espectros, así que equípate con un arma potente y dispara contra ellos.

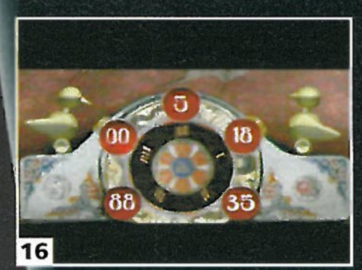
Hana: Prosigue hasta que alcances el mural, donde tendrás que utilizar el pergamino de piedra para acceder al puzzle de los naipes (20). Resuélvelo utilizando los amuletos en las siguientes cartas:

1) Coloca el Pergamino de Piedra en la carta número 1.
2) El Ojo de Piedra en la carta número 2.
3) La mitad izquierda del árbol en la carta número 3.
4) La mitad derecha del árbol en la carta número 4.



Al completarlo se abrirá el portal que te conducirá al lugar donde descansa el Ángel del Infierno.


15


16

17


20



DISCO 2 - EL INFIERNO

Nada más recuperar el control de Hana, utiliza la Muñeca de Papel en el altar. Tras limpiar la estancia de enemigos, tendrás que volver a echar mano de los tres amuletos. En primer lugar, localiza un cilindro móvil con una letra china grabada en fuego y utiliza el Ojo de Piedra. Ahora sitúate sobre el círculo central y utiliza el Pergamino de Piedra en una nueva letra de fuego (21). Por último, tendrás que utilizar el Árbol de Piedra en una letra china que se encuentra a pocos metros del cilindro móvil. Una vez que hayas completado esta laboriosa tarea verás una secuencia en la que comprobarás que el ángel del infierno no es otro que Jin, aquel supuesto inocente al que desactivaste la bomba que tenía pegada a su cuerpo. ¡Vaya sorpresa!


21

LOS CINCO FINALES

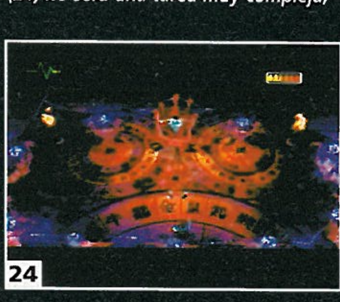

22


23

Tras la secuencia, te verás obligado a elegir entre Hana y Glas (22), los únicos supervivientes de esta atípica cruzada. A partir de este momento tendrás a tu disposición un total de cinco finales, dos con Hana, dos con Glas y uno especial.

- *Hana derrota a Jin: Este será el último escollo que encontrarás en tu camino, el duelo final con Jin. Para acabar con él, simplemente tendrás que moverte de un lado a otro mientras disparas a los secuaces que irán apareciendo. Uno de éstos dejará un Billete al morir, que deberás utilizar en una de las antorchas (23) para debilitar a este aterrador demonio. Repite esta operación tres veces y disfruta de la reveladora secuencia final.*
- *Hana fracasa: Si fracasas en tu intento, tendrás que conformarte con una animación en la que Jin deja con vida a Hana, y ésta escapa del infierno junto a la misteriosa Wee Ming.*
- *Glas derrota a Wee Ming: Al seleccionar a Glas, tendrás un cara a cara con Wee Ming, que se transformará en una criatura infernal. Acabar con esta monstruosa criatura (24) no será una tarea muy compleja, ya que tu principal objetivo es acabar con los enemigos que la custodian. Cuando acabes con el último, abre fuego contra ella, aprovechando estos segundos de vulnerabilidad. Si repites esta operación tres veces verás una secuencia en la que Wee Ming se convierte en una muñeca de papel.*
- *Glas fracasa: Si la diabólica Wee Ming acaba contigo, todo habrá terminado, la profecía se cumplirá y el cuerpo de Glas yacerá en el suelo sobre un reguero de sangre.*
- *Especial: Para conseguir este final deberás terminarte el juego en el modo difícil. En este final ambos personajes cooperarán, Hana se encargará de Jin y Glas de Wee Ming. La secuencia mostrará un final feliz para cada uno de los tres personajes que han protagonizado esta apasionante aventura.*

Si crees que llegar hasta este final te supera, mejor que utilices estos trucos.


24

TRUCOS

La forma de activar los trucos es bastante sencilla. Simplemente accede a las opciones del menú principal, selecciona la opción "Créditos" (25) y pulsa las siguientes combinaciones:


25

INVENCIBILIDAD: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo x2, Triángulo, Cuadrado, Derecha, Cuadrado.

MUNICIÓN EXTRA: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo x2, Triángulo, Cuadrado, Izquierda, Triángulo.

MODO EXPERTO: Abajo x3, Triángulo, Abajo x3, Cuadrado, Izquierda, Derecha.

RESOLUCIÓN DE PUZZLES: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo x2, Abajo x3, Arriba.

MUERTE DE UN DISPARO: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo x2, Triángulo, Cuadrado, Abajo, R1.





www.centromail.es

GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO

EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

¡ Compruébalo !

Si encuentras un producto con un precio inferior al nuestro en cualquier otro establecimiento de la misma localidad, te igualamos el precio o te devolvemos la diferencia.

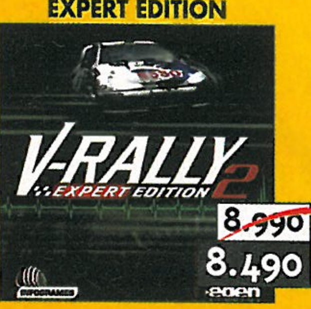
OFERTA VÁLIDA HASTA 7 DÍAS DESPUÉS DE EFECTUADA LA COMPRA.



Pedidos por Internet
www.centromail.es







Juego	Precio anterior	Precio
NBA 2K	~~8.990~~	8.490
RAYMAN 2	~~8.990~~	8.490
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA	~~9.990~~	8.490
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	~~9.990~~	8.490
V-RALLY 2 EXPERT EDITION	~~8.990~~	8.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de junio.



DREAMCAST + CHUCHU ROCKET! 39.900













Accesorio	Precio anterior	Precio
CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE		1.990
CABLE SCART (EUROCONECTOR)		3.990
CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD (AZUL, NEGRO, ROJO, VERDE)		4.490
CONTROLLER	~~4.990~~	4.690
JOYSTICK ARCADE STICK	~~8.990~~	8.690
KEYBOARD	~~4.990~~	4.690
MEMORY CARD PERFORMANCE		2.990
MOTION PAK PERFORMANCE		2.990
MUEBLE DREAM STATION DC/PSX		4.900
VIBRATION PAK	~~3.990~~	3.790
VISUAL MEMORY	~~4.990~~	4.490
VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL	~~10.990~~	10.490
VOLANTE RACE CONTROLLER	~~10.990~~	9.990
VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W.	~~13.990~~	12.490




















Juego	Precio anterior	Precio
BUST-A-MOVE 4	~~5.990~~	5.490
CRAZY TAXI	~~8.990~~	8.490
DEAD OR ALIVE 2	~~8.990~~	8.490
DEADLY SKIES	~~9.490~~	8.490
DRAGON'S BLOOD	~~6.990~~	6.490
EVOLUTION	~~8.990~~	8.490
FIGHTING FORCE 2	~~8.990~~	8.490
FUR FIGHTERS	~~8.990~~	8.490
GTA 2	~~8.990~~	8.490
HIDDEN & DANGEROUS	~~9.990~~	8.490
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	~~8.990~~	8.490
MDK 2	~~8.990~~	8.490
MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE	~~5.990~~	5.490
NBA SHOWTIME	~~5.990~~	5.490
READY 2 RUMBLE BOXING	~~5.990~~	5.490
RED DOG	~~8.990~~	8.490
RESIDENT EVIL 2	~~8.990~~	8.490
SEGA RALLY 2	~~8.990~~	8.490
SHADOWMAN	~~8.990~~	7.990
SONIC ADVENTURE	~~8.990~~	8.490
SOUL CALIBUR	~~8.990~~	8.490
SPEED DEVILS	~~8.990~~	6.990
SPIRIT OF SPEED 1937	~~8.990~~	8.490
THE HOUSE OF THE DEAD 2	~~8.990~~	8.490
TOY STORY 2	~~9.990~~	8.490
UEFA STRIKER	~~5.990~~	5.490
VIRTUA STRIKER 2	~~8.990~~	8.490
WETRIX +	~~9.990~~	8.490
WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION	~~8.990~~	8.490
ZOMBIE REVENGE	~~8.990~~	8.490



Pedidos por Teléfono 902 17 18 19



www.centromail.es

CONTROLLER DUAL SHOCK — Azul, Negro, Transparente, Verde — ~~4.500~~ 4.190



JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX — 3.990



PLAYSTATION DUAL SHOCK — 19.900

MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb — Amarillo, Azul, Gris, Rojo — 2.490



MEMORY CARD LOGIC 3 4 Mb — 3.990



PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * + MALETÍN — ~~26.900~~ 22.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.





MEMORY CARD SONY — Transparente, Granate, Amarilla, Verde, Azul, Negra, Gris — ~~2.100~~ 1.990



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — ~~5.990~~ 5.900



PACK PERIFÉRICOS — ~~4.900~~ 4.750



PISTOLA G-CON 45 — ~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN — Silver, Blue — ~~4.990~~ 4.490

RFU ADAPTOR — ~~3.500~~ 3.250



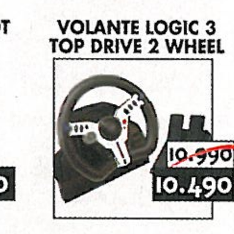
VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — 19.990



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT — 7.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL — ~~10.990~~ 10.490

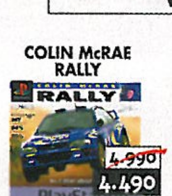


VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL — ~~11.990~~ 11.490





- **A SANGRE FRÍA** — ~~cons.~~ cons.
- **COLIN McRAE RALLY** — ~~4.990~~ 4.490
- **CRASH BANDICOOT 3** — ~~3.990~~ 3.490
- **EVERYBODY'S GOLF 2** — ~~4.990~~ 4.490
- **F1 2000** — ~~7.990~~ 7.490
- **F1 RACING CHAMPIONSHIP** — ~~6.995~~ 6.490





- **FEAR EFFECT** — ~~8.990~~ 8.490
- **FINAL FANTASY VII** — ~~3.990~~ 3.490
- **GHOUL PANIC** — ~~6.990~~ 6.490
- **GRAN TURISMO** — ~~3.990~~ 3.490
- **GRANDIA** — ~~7.995~~ 7.490
- **JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2** — ~~7.990~~ 7.490



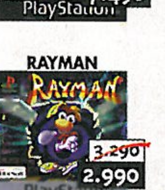


- **MANAGER DE LIGA** — ~~8.990~~ 8.490
- **MICHELIN RALLY MASTERS** — ~~7.990~~ 7.490
- **MICRO MANIACS** — ~~7.990~~ 7.490
- **PRIMERA DIVISIÓN STARS** — ~~7.990~~ 7.490
- **RAYMAN** — ~~3.290~~ 2.990
- **RESCUE SHOT** — ~~4.990~~ 4.490











- **RESIDENT EVIL 2** — ~~4.490~~ 3.990
- **RESIDENT EVIL 3: NEMESIS** — ~~8.990~~ 8.490
- **RESIDENT EVIL: SURVIVOR** — ~~8.990~~ 8.490
- **SYPHON FILTER 2** — ~~6.990~~ 6.490
- **TEKKEN 3** — ~~3.990~~ 3.490
- **TELEÑECOS RACEMANIA** — ~~4.990~~ 4.490











- **THE DUKES OF HAZZARD** — ~~4.995~~ 4.490
- **THEME PARK WORLD** — ~~7.990~~ 7.490
- **TOMB RAIDER III** — ~~4.990~~ 4.490
- **TOMBI! 2** — ~~4.990~~ 4.490
- **UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000** — ~~7.990~~ 7.490
- **WWF SMACKDOWN!** — ~~8.990~~ 8.490











COLIN McRAE RALLY 2 — ~~8.990~~ 8.490



RESÉRVALO Y CONSIGUE UNA CAMISETA O UNA MEMORY CARD GRATIS

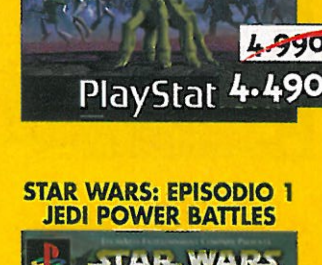
EURO 2000 — ~~7.990~~ 7.490



MEDIEVIL 2 — ~~4.990~~ 4.490



STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES — ~~6.490~~ 5.990





LEGEND OF LEGAIA — ~~4.990~~ 4.490



Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de junio.







Atención al cliente
902 17 18 19

DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK



POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK



RAYMAN 2



RIDGE RACER 64



METAL GEAR SOLID



POKÉMON AMARILLO





Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de junio.



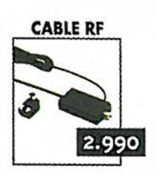
PERFECT DARK





SI RESERVAS TU PERFECT DARK, ESTA CAMISETA DE REGALO

CABLE RF



MANDO DE CONTROL



MEMORY EXPANSION PAK



RUMBLE PAK




Juego	Antes	Ahora
ARMY MEN SARGE'S HEROES	8.990	8.490
BATTLETANX: GLOBAL A.	8.990	8.490
CASTLEVANIA 2	11.900	9.990
CYBER TIGER	9.990	9.490
DAIKATANA	9.990	9.490
DOOM 64	3.990	3.690
I. SUPERS. SOCCER 64	5.990	2.990
I. SUPERS. SOCCER '98	9.990	3.990
J. McGRATH SUPERC. 2000	9.990	9.490
JET FORCE GEMINI	9.990	9.490
MARIO PARTY 2	9.990	9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO	9.990	4.990
NBA IN THE ZONE 2000	11.900	10.990
QUAKE 64	3.990	3.690
READY 2 RUMBLE BOX.	9.990	9.490
SUPERCROSS 2000	9.990	9.490
TARZAN	11.490	9.490
TOP GEAR HYPER BIKE	9.990	9.490
TOP GEAR RALLY 2	11.490	9.490
TUROK: RAGE WARS	9.990	5.490









GAME BOY COLOR





ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3



FUNDA + LINK CABLE AMARILLO



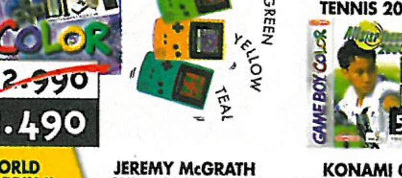
GAME BOY CAMARA



MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER



Juego	Antes	Ahora
ALL STAR TENNIS 2000	5.995	5.490
ARMY MEN	6.490	5.990
ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX	5.990	5.490
AZURE DREAMS	5.900	5.490
F-1 WORLD GRAND PRIX II	5.900	5.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	5.990	5.490
KONAMI GB COLLECTION VOL. 3	5.900	5.490
LA MÁSCARA DEL ZORRO	5.995	5.490
LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT!	5.990	5.490
POKÉMON AZUL	5.990	5.490
POKÉMON ROJO	5.990	5.490
RAYMAN	5.995	5.490
READY 2 RUMBLE BOXING	5.990	5.490
TOMB RAIDER	6.990	6.490
TOP GEAR RALLY 2	5.990	5.490
WARIOLAND 3	5.990	5.490













EXIT

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: **913 802 892**

A CORUÑA — C/ Donantes de Sangre, 1 — Tel: 981 143 11[illegible]

A CORUÑA Santiago — C/ Rodriguez Carracido, 13 — Tel: 981 599 2[illegible]

ALICANTE — C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía S/N — Tel: 965 246 951

ALICANTE — C/ Padre Mariana, 24 — Tel: 965 [illegible]3 998

ALICANTE Benidorm — Av. de los Limones, 2, Ed. Fuster Jupiter — Tel: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ Cristóbal Sanz, 29 — Tel: 965 467 959

ALMERIA — Av. de la Estación, 14 — Tel: 950 260 643 — NUEVA DIRECCIÓN

BALEARES Palma — C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 — Tel: 971 720 071

BALEARES Palma — C.C. Porto Pi Centro, Av. I. Gab[illegible] Roca, 54 — Tel: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ Vía Púnica, [illegible] — Tel: 971 399 10[illegible]

BARCELONA (Glories) — C.C. Barcelona-Glories, Av. Diagonal, 280 — Tel: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya) — C/ Pau Claris, 97 — Tel: 934 126 [illegible]

BARCELONA (Plaça Sants) — C/ Sants, 17 — Tel: 932 966 923

BARCELONA Badalona — C/ Soledat, 12 — Tel: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. Montigalá, C/ Olof Palme, S/N — Tel: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. Baricentro, Local 37, Autopista A-18, Salida 2 — Tel: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C.C. Olimpia, Local 10, C/ Angel Guimera, 21 — Tel: 938 721 094

BARCELONA Mataró — C/ San Cristofor, 13 — Tel: 937 960 716

BARCELONA Sabadell — C/ Filadors, 24 [illegible] — Tel: 937 136 1[illegible]

BURGOS — C.C. La Plata, Local 7, Av. Castilla y León — Tel: 947 222 717

CÁDIZ Jerez — C/ Marimanta, 10 — Tel: 956 337 962

CASTELLÓN — Av. Rey Don Jaime, 43 — Tel: 964 340 053

CÓRDOBA — C/ María Cristina, 3 — Tel: 957 498 360

GIRONA — C/ Emili Grahit, 65 — Tel: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ Morería, 10 — Tel: 972 675 256

GRANADA — C/ Recogidas, 39 — Tel: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián — Av. Isabel II, 23 — Tel: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ Luis Mariano, 7 — Tel: 943 635 [illegible]

HUELVA — C/ Tres de Agosto, 4 — Tel: 959 253 630

HUESCA — C/ Argensola, 2 — Tel: 974 230 404

JAÉN — Pasaje Maza, 7 — Tel: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — Av. Doctor Múgica, 6 — Tel: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. La Ballena, Local 1.5.2, Ctra. General Norte, 12 — Tel: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº de Chil, 309 — Tel: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 — Tel: 928 817 701

LEÓN — Av. República Argentina, 25 — Tel: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ Doctor Fleming, 1[illegible] — Tel: 987 [illegible]

MADRID (Callao) — C/ Preciados, 34 — Tel: 917 011 480

MADRID (Atocha) — Pº Sta. María de la Cabeza, 1 — Tel: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar) — C.C. La Vaguada, Local T-038, Av. Monforte de Lemos, S/N — Tel: 913 782 222

MADRID (San Blas) — C.C. Las Rosas, Local 13, Av. Guadalajara, S/N — Tel: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ Mayor, 58 — Tel: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C.C. Picasso, Local 11, C/ Constitución, 15 — Tel: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ Madrid, 27 Posterior — Tel: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. Burgocentro II, Local 25, Av. Comunidad de Madrid, 37 — Tel: 916 374 703

MADRID Móstoles — Av. Portugal, 8 — Tel: 916 171 115

MADRID Pozuelo — Ctra. de Húmera, 87, Portal 11, Local 5 — Tel: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. Parque Corredor, Local 53, Ctra. Torrejón-Ajalvir, Km 5 — Tel: 916 562 411

MÁLAGA — C/ Almansa, 14 — Tel: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — Av. Jesús Santos Rein, 4, Edif. Ofisol — Tel: 952 463 800

MURCIA — C/ Pasos de Santiago S/N, Edif. Condestable — Tel: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ Pintor Asarta, 7 — Tel: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — C/ Elduayen, 8 — Tel: 986 432 682

SALAMANCA — C/ Toro, 84 — Tel: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ Ramón y Cajal, 62 — Tel: 922 293 083

SEGOVIA — C.C. Almuzara, Local 21, C/ Real S/N — Tel: 921 463 462

SEVILLA — C.C. Los Arcos, Local B 4, Av. Andalucía, S/N — Tel: 954 675 223

SEVILLA — C.C. Pza. de Armas, Local C-38, Pza. Legión, S/N — Tel: 954 915 604

TARRAGONA — Av. Catalunya, 8 — Tel: 977 252 945

TOLEDO — C.C. Zoco Europa, Local 20, C/ Viena, 2 — Tel: 925 285 035

VALENCIA — C/ Pintor Benedito, 5 — Tel: 963 804 237

VALENCIA — C.C. El Saler, Local 32 A, C/ El Saler, 16 — Tel: 963 339 619

VALLADOLID — C.C. Avenida, Pº Zorrilla 54-56 — Tel: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — Pza. Arriquibar, 4 — Tel: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ Antonio Sangenís, 6 — Tel: 976 536 156

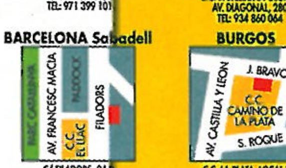
ZARAGOZA — C/ Cádiz, 14 — Tel: 976 218 271







































CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______

Calle/Plaza ______ Nº ____ Piso ____ Letra ____

Ciudad ______ C.P. ______

Provincia ______ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-06-2000 HBC

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.





WORLD KICKS



La proliferación de juegos de fútbol en los salones está provocando que algunas compañías intenten buscar otros caminos a la hora de simular el deporte rey. Hace poco tiempo tuvimos la oportunidad de ver la divertida apuesta de los catalanes de Gaelco, y ahora Namco, siempre dispuesta a nuevos experimentos, nos ofrece este arcade que no termina de lograr una sensación muy realista.

Un fútbol virtual para manos y pies

Desde luego la idea no es nueva ni original, pero sigue llamando la atención en los salones. Curiosamente, ahora mismo coinciden tres arcades parecidos: este juego de Namco, el «Football Power» de Gaelco y el de lanzamientos de penalties «Kick K».



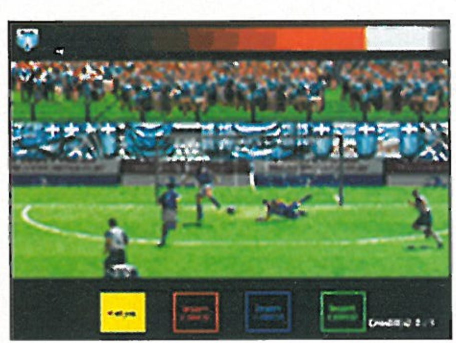
Todos ellos exigen el uso de los pies para golpear a un balón (o sucedáneo) a la hora de pasar o tirar a puerta.
Pues bien, Namco no ha variado mucho esa mecánica de juego con este arcade. El usuario debe manejar a los jugadores con el joystick, y golpear el soporte con forma de balón situado a los pies cuando quiera pasar o chutar.
Sin embargo, y al contrario de lo que sucede en el título de Gaelco, los movimientos en este juego están bastante limitados.
Dependiendo de la posición en la que se encuentre el jugador en posición de la bola, es la máquina la que decide si se trata de un pase en corto, un centro al área o un disparo a puerta, lo que puede acabar siendo bastante desconcertante. Además, es difícil ajustar la dirección del desplazamiento, con lo que el asunto se complica aún más.
Por otro lado, Namco ha optado por ofrecer un especie de fútbol sala, con cuatro jugadores de campo y un portero, lo que no deja de resultar extraño, aunque también original.
En cualquier caso, y a pesar de todos estos aspectos discutibles, «World Kikcs» no deja de ser un juego divertido, que sirve para pasar el rato, y con el que os podéis echar unas risas sobre todo si jugáis a cuatro, todos contra la máquina, o dividiendo los equipos. De todos modos, tendrán que llegar mejores simuladores de este tipo.





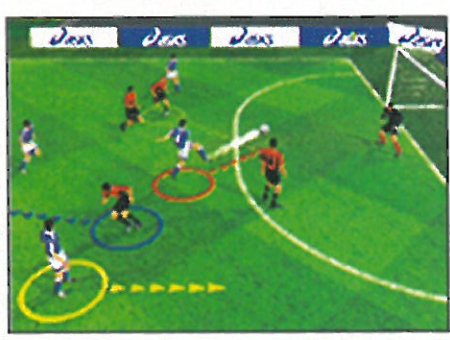
El fútbol sala que nos propone Namco, con sólo cuatro jugadores de campo por equipo más el portero, provoca constantes ocasiones de gol.











Este arcade de fútbol apuesta por un estilo más físico, pero el resultado final no es del todo bueno.

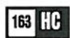
La especial mecánica de juego, impide que seamos nosotros quienes dominemos todo lo referente a la dirección y la fuerza de los disparos.



Dependiendo de la posición en la que se halle el jugador en posesión de la pelota, la máquina decide si debe chutar, pasar o centrar al área.



El juego nos da a elegir entre 20 selecciones diferentes, con las que disputaremos el clásico torneo arcade por medio de eliminatorias.

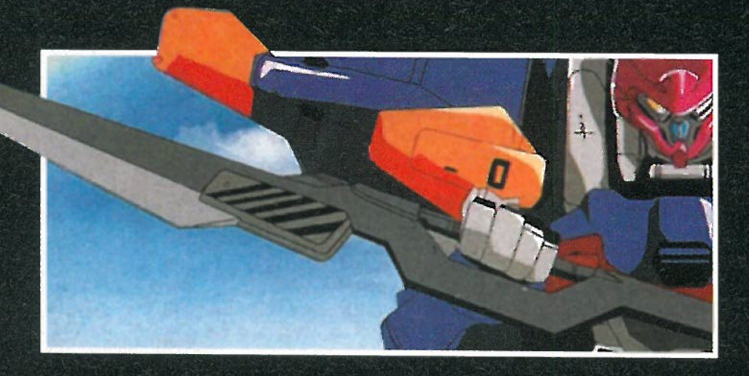


Otaku manga

Este mes le dedicamos el Otaku Manga a una serie de éxito en Japón titulada "Martian Sucessor Nadesico", ya que hace no demasiado que apareció en Japón un juego de estrategia para Dreamcast basado en el film de anime.

Martian Successor Nadesico

La serie



Martian Successor Nadesico es una "Space Opera" creada a raiz del éxito de **Evangelion**. Aunque la serie tiene puntos en común con la famosa serie del estudio Gainax en la creación de algunos personajes, su carácter, etc., la verdad es que no guarda relación alguna en cuanto a argumento y desarrollo de guión.

LA HISTORIA

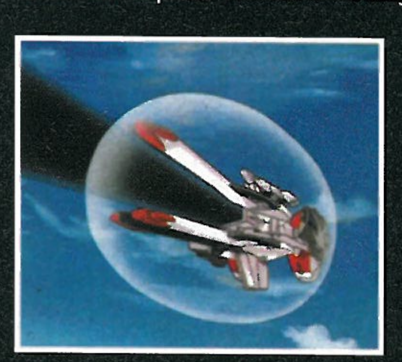
En el 2195 el nivel tecnológico es tal, que se pretende conquistar todo el Sistema Solar, pero por ahora lo máximo que se ha conseguido es colonizar la Luna y Marte. El problema llega cuando entran en acción los **Jovian Lizards**, una raza alienígena que pretende dominar por completo nuestro sistema antes que nosotros, los humanos. **Akiko** es nuestro protagonista, un joven que quiere ser un gran cocinero, pero gracias a la amistad que tiene con **Misumaru Yurika**, llega a ser tripulante de la nave **Gekiganger**. Tras una serie de sucesos, pasa a ser piloto espacial, siendo reconocido por casi toda la tripulación como uno de los mejores. Durante este tiempo, los alienígenas consiguen conquistar Marte y su próximo objetivo va dirigido a la Luna.

La misión de la nave se complicará a medida que van descubriendo poco a poco oscuros secretos sobre los alienígenas y la corporación para quien trabaja la nave. La serie guarda relación con las típicas series de "navecitas espaciales" que hemos visto durante todos nuestros años de aficionados al manga y el anime, e incluso hay ideas que nos recordarán a algunas aparecidas en películas como **Lessman**. Los personajes manejan las computadoras gracias a unos extraños circuitos en sus manos, similares a las lentes de dicha película.

El Manga y el anime

Nadesico nació de la pluma de **Kia Asamiya**, un dibujante que nos dejó caer obras como **Silent Mobius** o la fabulosa **Dark Angel**. El manga que nos ocupa estas líneas lleva hasta el momento un total de 4 tomos (de unas 200 páginas) que, con la acostumbrada lentitud de este dibujante, nos llegan con cuentagotas. El problema de Asamiya es que dibuja varias series a la vez, como Dark Angel, Nadesico, Assembler o la más nueva, **Star Wars: Episode 1**.

Otra cosa que a muchos no convence es el estilo de dibujo de el señor Asamiya, con unos personajes un tanto extraños que en ocasiones parecen del sexo contrario (los chicos parecen chicas y viceversa), unos trajes elegantes y unos decorados decentes pero que a veces pecan de simples. Dicho manga fue publicado en nuestro país de la mano de la editorial Normal Comics, y aunque la edición no puede calificarse de magistral, cumplía su objetivo.



Este anime basado en Nadesico alcanza un buén nivel visual, sobre todo en los enfrentamientos de naves de combate.



Siguiendo con la **adaptación** al anime de esta serie, se puede contar que dispone de **26 capítulos** y que goza de una buena animación que en ocasiones mezcla dibujos con gráficos generados por ordenador. El diseñador de personajes, pese a basarse en los dibujos originales de Asamiya, intenta adaptarlos un poco más al gusto de la mayoría del público, aunque el problema es que a veces resultan un poco "mofletones". El anime también cuenta con una **película** que da punto y final a las aventuras de los personajes de Nadesico.

Los juegos

Como todo buen y exitoso manga/anime, existe una versión jugable para consolas. Las afortunadas en este caso son las consolas de Sega, contando en el caso de Saturn con dos entregas, y en el de Dreamcast con una, que de momento no sabemos si llegará a nuestro país.

SATURN

Las dos partes para Saturn cuentan con un sistema similar al de los clásicos **"girlfriend simulator"**, adoptando el papel de un personaje de la serie y realizando casi todo tipo de acciones, como charlar y movernos por la nave a traves de un "sencillo" menú totalmente **en japonés**. Nosotros tendremos la visión en primera persona, y veremos un desfile de personajes de la serie ante nuestros ojos en forma de dibujos que hablan, sonríen, se enfadan y tienen todo tipo de estados de ánimo. Un tipo de juego que, pese a que no estamos acostumbrados a verlo dentro de nuestras fronteras, podría llegar a resultar interesante para algunos aficionados, en especial los otakus más acérrimos del anime que conserven una Saturn.





DREAMCAST

La más reciente entrega para Dreamcast cuenta con un guión basado en la película que coméntabamos antes. Su título, **"Nadesiko, the Mission"**.

Esta vez el sistema de juego varía un poco, aunque tiene unos pequeños momentos de corte similar a las dos entregas para Saturn. La mayor parte es un juego **estratégico**, donde controlamos principalmente la nave Gekiganger en nuestras luchas contra las naves enemigas. Cuenta con un control similar al de la saga **Robot Wars** del sello Banpresto, pero con un bonito entorno 3D y con gran cantidad de efectos de luces muy espectaculares. Aún así, los gráficos, pese a ser bastante buenos, no aprovechan mucho las cualidades de la consola de 128 bits de Sega. Otro fallo quizás sea el control de la nave, donde tendremos que ser precisos hasta el más mínimo detalle, y si estamos en plena lucha, hasta tendremos que gastar movimientos para girar la nave en la posición donde se encuentra el enemigo.

De cualquier forma, se trata de un buen juego de un genero que por ahora cuenta no tiene más referencias en Dreamcast .





Merchandising

Como es habitual, **todo tipo** de productos para todo buen aficionado. Tazas, gorras, camisetas, shitajikins, colecciones de tarjetas... Si bien todo esto pueden ser detalles de más o menos importancia, lo interesante para la mayoría de los otakus es la **banda sonora**: 9 CD's entre singels, BGM's, canciones y dramas (interpretaciones de los actores de doblaje donde en un CD se nos cuenta una historia) que hacen buen complemento a la serie y los videojuegos.

También podemos encontrar un buen **libro de ilustraciones** de Keiji Goto, el tipo que dio el aspecto a las versiones de anime.



Finalizando

Esta es una buena serie para cualquier aficionado a las películas de corte futurista que esté sediento de nuevas experiencias y un guión interesante. El punto "negativo" lo ponen un tipo de juegos no llaman mucho la atención en nuestro país, pero que bien merecen una oportunidad. Seguiremos indagando, porque cada día se hace mas difícil centrarnos en una nueva serie con videojuego reciente...

Matta raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



JAIME RODRÍGUEZ DE LA ROSA. Sta. Cruz de Tenerife

CUESTIONES TÉCNICAS

Hola Yen & Company. Felicidades por la revista, la cual sigo (sin excepción) desde el primer número. Te voy a soltar unas dudas con esperanza de ser resueltas:
Creo que Dreamcast mueve unos 4 millones de polígonos (con texturas y demás) y PS2 unos 20 millones. Sin embargo, aunque puede que PS2 sea algo superior, no creo que en la practica la diferencia sea tan abrumadora. ¿Me lo puedes explicar?
Supongo que con la comparativa que publicamos el mes pasado todo te quedaría más claro. Nunca me he cansado de decir que las especificaciones técnicas de cada consola tienen poco valor, porque de lo que se trata de es poner los mejores juegos en la pantalla. Esa es la verdadera medida de una maquina, y no lo que sus creadores digan que puede llegar a hacer. Los detalles técnicos sirven para hacernos un idea de su capacidad, pero nada más.
Me puedes poner en orden, de mayor a menor capacidad técnica, estas placas según sus datos técnicos: Model 3, Naomi, Dreamcast, System 22, Cobra, PS2, Dolphin y X-box.
Vaya, no sé para que te he echado el sermón de antes. En fin, si te hace ilusión te diré que en consolas, X Box, Dolphin, PS 2 y Dreamcast, y en recreativas Cobra, Model 3, Naomi y System 22. ¿Contento?
¿Sabes si en las nuevas consolas veremos a personajes o juegos míticos como Shinobi, Alex Kidd, Kirby, Final Fight, Golden Axe, Ghosts & Goblins, etc...?
Shinobi parece que sí llegará a Dreamcast, y yo no descartaría un Kirby en Dolphin. Del resto no creo que veamos ya nada.
Con respecto al DVD, ¿que va a hacer SEGA con su Dreamcast?
En el E3 Sega presentó una unidad de DVD para Dreamcast. No tengo información sobre ella, pero ya sabemos que existe.

Tino (Córdoba)



EDUARDO MARTÍNEZ BADÍA. Zaragoza

FUTUROS LANZAMIENTOS DC.

Hola, me llamo Dani, tengo una PSX, una DC y un par de preguntillas.
¿Saldrán en España para DC Space Channel 5 y Time Stalkers?
Sí, el primero lo hará después del verano, y el segundo lo tendrás aquí en julio.
¿Para cuando Phantasy Star On-Line y D2?
Uf, buena pregunta. Me extraña que los tengamos aquí antes de final de año, aunque te adelanto que D2 puede que no llegue a España.
¿Traducirán al final el genial Shenmue?
Todavía no es definitivo, pero cada vez hay menos posibilidades de que esté en castellano, por el problema que ya os hemos contado.
¿Saldrá el Kessen con la PS2?
Sí llegará seguro. Será uno de los títulos que salgan con la consola.
Y por último, ¿Algún RPG traducido para la DC?
Pues el mencionado Time Stalkers estará cuando menos subtitulado al castellano.

Daniel Jesús Ruíz.

DREAMKEY 2.

Hola Yen, ¿¿¿me publicas este e-mail??? Gracias (si no me lo publicas... snif, pero gracias igualmente)
Resuelveme estas dudas:
¿Para cuando Commandos 2 en DC?
El juego sólo está previsto para PS 2. La versión DC de momento no existe.
¿La DC puede coger virus? Es que entré en una pagina.... ehem! que me envío un virus melisa.
Y el ébola también, no te digo. Los únicos virus que llegarán a tu Dreamcast

serán los tuyos cuando estornudes encima.

¿Que se sabe de algún Time Crisis o continuación de un THOTD3 en DC?

No se sabe nada.

¿Es bueno (para la DC) jugar tres horas seguidas?

Uf, buenísimo, lo recomiendan nueve de cada diez programadores.

¿Cuándo el Dreamkey 2? ¿Podré ver videos y escuchar en MP3.. etc?

Si todo va bien, puede que para otoño lo tengamos. En cuanto a sus posibilidades, todavía no te puedo adelantar nada, pero si que es seguro que aumentarán considerablemente con respecto a las del primero.

Sr del Olmo

CUESTIONES DIVERSAS.

Buenas tardes, noches, días (qué más da). Soy Iván, y tengo unas cuantas dudas que me gustaría que me resolvieses, pero por favor, con respuestas claras (sí o no), nada de "tampoco es para tanto", "hay que considerar"...

Pues sí que eres exigente tú. Bueno, te perdono porque has sido muy amable enviándome la lista de los más vendidos de la historia en Japón. Muchas gracias.

¿Qué hay en el interior de los CD´s para que puedan almacenar información?

Haber, lo que se dice haber, no hay nada. La información se graba en unos surcos microscópicos que luego son leídos por la lente láser de tu consola.

Me he terminado el FF VII pero tengo unas cuantas dudas sobre su historia ¿Es Cloud realmente un clon de Sefirot? ¿Y Jenova y Sefirot, son Ancianos? El Sefirot al que perseguía, ¿es un clon o el verdadero? ¿Mató Cloud a Sefirot o sobrevivió? ¿Es sagrada la materia de Aeris? ¿Quién es la madre de Sefirot? ¿Lucrecia? ¿Cloud fue "creado"?

Bueno, lo tuyo es muy fuerte. Cloud no es ningún clon, lo que pasa es que lo de la oveja Dolly te ha traumatizado. Jenova y Sefirot no son Ancianos, aunque si has tardado mucho en acabarte el juego, vete tú a saber. El Sefirot al que perseguías no es ningún clon, y tu pregunta refuerza mi teoría de tu trauma con la oveja Dolly. Si después de la última escena no te queda claro si Cloud mata a Sefirot, es que tu trauma con la oveja Dolly es más grave de lo que parece. La materia de Aeris sí es sagrada. Lucrecia sí es la madre de Sefirot (ya era hora que dieras alguna) y Cloud fue creado, pero por los programadores de Square. ¿Ya estás mejor?

¿Estas de acuerdo con los resultados de "Los mejores del 99", sobre todo en el mejor juego de la historia?

La verdad es que a mi también me sorprendió ese apartado, pero hay que tener en cuenta que la gente se deja llevar por lo último que ha aparecido, y FF VIII estaba muy fresco en la memoria. Desde luego, era una elección complicada, pero me extrañó que no estuviera más igualado con juegos como Street Fighter, Zelda, Tetris, Pong, algún Mario. En fin, todo es cuestión de gustos.

En cuanto a Zelda 64 y FF VIII, ¿cuál tiene mejores gráficos, más realismo, más diversión, más jugabilidad, mejor argumento y mejor banda sonora?

Que manía tenéis. Ambos son dos obras maestras, pero con conceptos diferentes, por tanto es complicado decidir cuál es mejor y en qué, porque depende mucho del gusto de cada uno. Y no estoy tratando de evadirme ni de irme por las ramas, es que a mi los dos me parecen geniales e igual de divertidos. Para que veas que yo también me mojo, te diré que la banda sonora me gusta más en FFVIII, y que los gráficos, aunque resultan más vistosos y espectaculares en FFVIII, en Zelda son mucho más meritorios, por los enormes mapeados creados en tiempo real. En cuanto al argumento, a mi me gustan los dos



SUSANA PÉREZ TIRADO. Barcelona

Opinión

UN ENTRETENIMIENTO MÁS

Quisiera expresar mi opinión sobre el mundo del videojuego. No voy a entrar en alardes técnicos ni nada parecido, para mí simplemente el videojuego constituye una forma de entretenimiento, ya sea individual o colectivo, como lo puede ser la música, el deporte, la lectura, etc.

¿Por qué la gente lo quiere ver con ese cierto desprecio? Es un producto que está en la sociedad y en la vida cotidiana de millones de personas, que quieren disfrutar con aventuras, simuladores, juegos deportivos, y un sinfín de géneros apasionantes. Yo respeto a la gente que no le guste este mundillo, y a los que dicen que no pierden el tiempo con los videojuegos, pero pido que al tiempo nos respeten a nosotros. La persona es la que decide su forma de vida y entretenimiento, y le pese a quien le pese, la industria del videojuego está aquí. Si la gente lo quiere ver con otros ojos, es su problema. Yo lo tengo muy claro y millones de jugadores también, y seguiremos con lo que nos gusta. Tan simple como eso.

Felipe (e-mail)

por igual. Chico, es lo único que puedo decirte, es que para mi es realmente difícil decantarme por uno de dos de mis juegos favoritos.

¿Haréis algún concurso para regalar una PS2? Aunque sea versión NTSC...

Te puedo asegurar que haremos todo lo posible para que así sea, pero con consolas PAL, claro, y cuando llegue la máquina a España.

En una consola ¿Qué son los bits, los MHz, los MB de memoria RAM, el caché de tantos KB, los MPEG y el interfaz USB?

Oye, tú por preguntar que no quede ¿no? A ver, los bits (Binary Digit) son la unidad de medida de la capacidad de memoria. Los Herzios (Hz) es la unidad de medida con la que nos referimos a la velocidad con la que un procesador gestiona la información. Cuanto más alta sea esta cifra, mejor para la máquina o consola en cuestión. Como es una unidad de medida muy pequeña, se usan los Mega Herzios, que son un millón de Herzios. La memoria RAM, Ramdom Access Memory, es la memoria que funciona mientras la máquina (ordenador o consola) está encendida, y sólo sirve para guardar los datos de los programas o juegos mientras se están usando. Cuanta más RAM haya, menos se necesita acceder al disco para leer, y más rápido se procesará todo. El caché es una parte especial de la memoria donde se almacenan los datos que se usan con más frecuencia. De esta forma se accede a ellos más rápido. PS2 es la primera consola en incorporarla, y tiene 4 megas. MPEG es una abreviatura de Motion Picture Expert Group (Grupo de Expertos en Imágenes en Movimiento), un tipo de compresión para almacenar en poco espacio mucha información de imágenes y sonido. El video MPEG hace uso de este sistema para reproducir imágenes de video utilizando muy poca memoria. USB son las siglas Universal Serial Bus, algo así como puerto universal de serie. Se trata de un dispositivo de entrada y salida de datos (que por ejemplo se incluirá en PS2) que permite el intercambio más rápido que se conoce hasta el momento. También sirve para conectar entre sí a varios ordenadores o periféricos.

Son diez mil, ¿eh?

¿Es cierto que la mayoría de los juegos 3D de N64 utilizan el mismo motor 3D? Porque la verdad, los gráficos de Zelda 64, Mario 64 o DKC 64 son similares pero con más o menos detalles.

Más que el mismo motor gráfico, lo que ocurre es que al utilizar las mismas herramientas de programación y hacer uso del mismo procesador, los juegos tienen un aspecto similar. Pero lo mismo ocurre si comparas algunos juegos de PlayStation o Dreamcast entre sí.

Los pixels, ¿son un fallo gráfico siempre o sólo cuando aparecen en cantidad? Porque MGS los tiene y alucino con sus gráficos? ¿Y la niebla, es un fallo o la ponen voluntariamente para evitar pop-up?

Estás con ganas de gresca ¿no? Mira, los pixels son los "puntitos" que conforman todas las imágenes, y por tanto no son ningún fallo por sí mismos, sino que cuando se aprecia con demasiado descaro la esencia de esas imágenes, es decir, los pixels, entonces sí hablamos de un trabajo gráfico pobre. En cuanto a la niebla, normalmente es una pequeña argucia de la que se valen los programadores para evitar como bien dices el "popping", aunque en determinadas ocasiones también ayuda a crear una atmósfera determinada, por ejemplo en Silent Hill.

¿Saldrá Soul Reaver 2? Porque su final lo hace prever...

Como ya he dicho antes, sí que lo habrá, y tendremos versiones en Dreamcast y PlayStation.

Iván Benavides
Almería.



CRISTINA BELTRÁN MARCOS. Valencia

Opinión

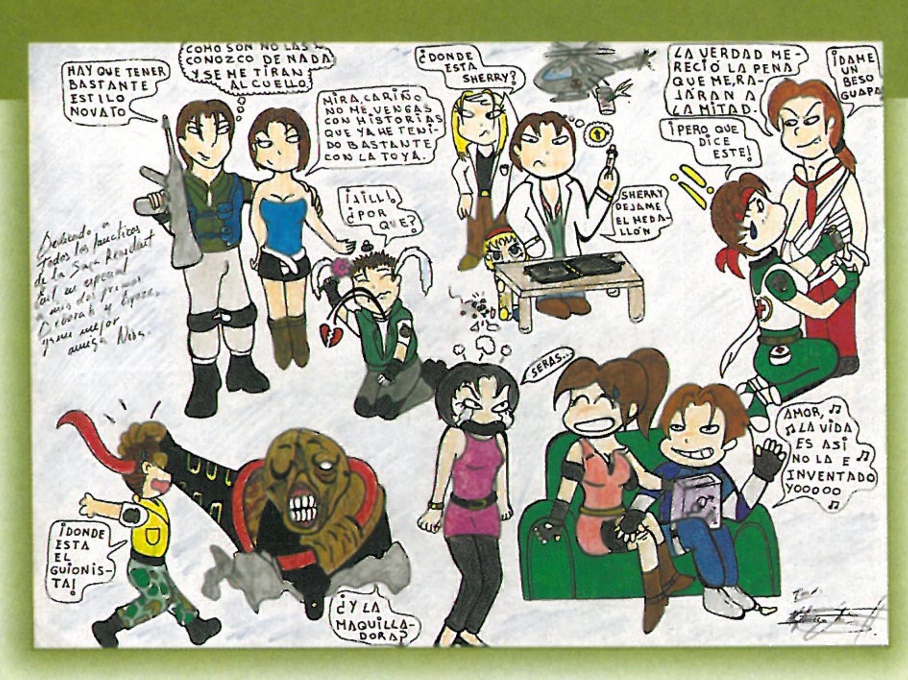
CONVERSIONES POCO «CURRADAS»

Por lo que he visto, los programadores no se lo curran demasiado a la hora de pasar éxitos de otros sistemas a la máquina de Sega, ya que no aprovechan nada el potencial de ésta. Me refiero sobre todo al Tomb Raider IV, juego que adquirí hace poco, y de verdad, me ha decepcionado. No solo porque el motor 3D de éste no es nada del otro mundo, sino que además todo se mueve de forma brusca, con ralentizaciones, y esto sin nombrar las sospechosas desapariciones de objetos... Esto también lo aplico al Soul Reaver, que me parece igualmente frustrante.
Vamos, que las compañías desarrolladoras solo buscan vender, sin preocuparse de aprovechar las enormes posibilidades de la máquina.

David Prada (Talavera de la Reina, Toledo)

JUEGOS FÁCILES.

Hola Yen ¿qué tal? Tengo algunas dudas y espero que me las contestes. Ahí van:
Me acabo de comprar la PlayStation y tengo un hermano de 6 años que me las veo negras para gobernarle con juegos extremadamente fáciles para que me deje en paz,



FANY ACOSTA SANTANA. Las Palmas de Gran Canaria

y lo único que he conseguido que le guste son Hércules y Tarzán, y aún así me llama para que le pase muchas pantallas. ¿Qué juegos me aconsejas para él que sean muy, muy fáciles (para PlayStation), pero que muy fáciles?

Hombre, los que tú dices ya son bastante fáciles. El más sencillo de todos es Hugo, y también puede probar con Los Pitufos.

Y ahora yo ¿qué juegos pueden utilizar el ratón PS, como juegos de estrategia, FIFA 2000... (todos, algunos) ¿Cuáles?

Exclusivamente los juegos de estrategia y aventuras gráficas. Red Alert, Dune, Theme Hospital y Warzone en estrategia. Y Amerzone, Atlantis, China, Egipto 1156, X-Files y Versalles en aventuras gráficas.

¿El ratón de PSX se asemeja al ratón de ordenador? ¿Merece la pena comprarlo si sólo te gustan los juegos de rol, estrategia, aventura y coches? Bueno, la verdad es que me gustan casi todos. Dime los mejores. ¿Se podrá usar con ellos?

Sí, es idéntico. Si te gustan los juegos que te he mencionado antes, por supuesto que merece la pena.

Miguel Angel Palazón. Murcia.

STAR WARS.

Hola Yen ¿cómo te va? A mi mal, dado que hay unas cuantas dudas rondando por mi cabeza. Sabiendo que soy un fanático de la saga Star Wars, me gustaría que me nombraras los juegos que hay para la Play aparte de Episodio 1, que es una maravilla. Dime si merecen la pena, por favor.

Pues ya retirados del mercado estaban Rebel Assault, Dark Forces y Master of Teras Kasi, y los tres estaban bastante bien, sobre todo si te gusta mucho la película, y ahora tendrás aparte del Episodio I, Jedi Power Battles, que sale este mes y a mi me parece muy divertido.

Puede que me salga de vuestro sector, pero, ¿sería mucho pedir que me confirmarais los rumores sobre un libro con toda la historia de Star Wars (De Episodio I a Episodio IX) y decirme dónde conseguirlo?

No existe ningún libro que abarque todos los episodios, en parte porque todavía no se sabe lo que ocurrirá en los Episodios II y III. Sí existe un libro que puedes encontrar en tiendas de importación llamado "Definitive Book Star Wars" (en inglés, claro), que cuesta unas 25.000 ptas, y donde encontrarás todo lo que se sabe de los Episodios conocidos hasta el momento.

Cambiando de saga, también soy forofo de los Resident Evil, y poseo las tres entregas. Pero acaban de sacar uno en primera persona ¿me lo compro aún sin tener pistola?

Aquí en la redacción ha gustado. No es que sea una maravilla, pero si eres un fan de la serie y te gustan los juegos de disparo y los shoot'em up subjetivos, es una buena opción. Además, se juega muy bien con el cursor, con lo que la pistola no es imprescindible.

Para rematar las sagas, ¿Qué pasa con la colección de Dragon Ball GT? ¿Por qué no seguís publicándola con la revista? Quiero terminarla.

Lo siento, pero me temo que de momento no habrá más Dragon Ball con Hobby Consolas. De todos modos, si estás muy interesado, puedes conseguir los videos en alguna tienda especializada en manga.

V.I.P.

JUEGOS NINTENDO.

Hola Yen, tengo una N64 y una Game Boy Color, y quiero que me respondas a unas preguntas.

¿Hay algún juego decente de rol para N64 que no sea el Zelda, que ya lo tengo?

Pues la cosa está bastante mal. Tienes Holy Magic Century, pero es bastante flojito. Tendrás que esperarte al nuevo Zelda, que llega en Noviembre. Y después llegará Dinosaur Planet, de Rare, que promete ser la releche.

¿Hay algún juego parecido al Heroes 3: The Restoration of Eratia de PC para N64?

No. En estrategia en tiempo real tienes Command & Conquer, pero por turnos no hay

Opinión

PROBLEMAS EN ARGENTINA

Acá nos están matando con la piratería, y cuando leo las cartas del Teléfono Rojo me enfurecen con pelotudeces como "si no está en castellano, no puedo jugar", o "tengo juegos originales y no puedo ver que mi mejor amigo que tenga piratas". Les cuento cómo es acá:

Ninguna tienda de cualquier provincia o ciudad vende juegos originales, y acá no tenemos la FAP, si no, podríamos hacer algo. En la consola entran tanto NTSC como PAL, vamos toda una truchada, y nos tenemos que tragar todo y nadie puede decir nada.

Pablo Sebastián Luna (Córdoba, Argentina)



Opinión

A LA CAZA DEL VIDEOJUEGO

Una temporada más, se han dado cita los mejores cazadores del teritorio. Están todos, e incluso hay nuevas incorporaciones, por la repoblación masiva de presas que ha sufrido este país. El clímax alcanzado es sólo comparable al que hubo hace un par de temporadas, momento en el que el país gozaba de una gran y variada fauna.
En el lugar de encuentro está Sony, con la intención de renovar su título de Campeón de España de Caza. Con tal fin, ha potenciado al máximo las características de su potente arma, aunque sin efectuarle cambios relevantes. También está Nintendo, resentida por su segundo puesto en el anterior campeonato. Nintendo sí que ha introducido un cambio sustancial en su arma, sustituyendo el ya anticuado cartucho de perdigones por el último grito en balas. Como ya ocurriera en la anterior temporada, Sega se ha adelantado a todos, aunque solo ha cazado un par de presas menores de escaso peso, porque claro, con esa escopeta... También se ha presentado Microsoft, el magnate de la pesca, que ha decidido probar fortuna en el mundo de la caza, ayudado por un potentísimo arma, a pesar de que algunos dicen que se parece demasiado a una caña de pescar... Para sorpresa de los presentes, ha asistido un novato, Indrema, con un arma que, comentan, le queda grande, y aun está por ver si sabe manejarla...
Con todo listo, se da comienzo a la temporada de la caza.

Francisco J. Carretero (Cartagena, Murcia)

ninguno. Por cierto, que ese juego que mencionas va a salir para Dreamcast, por si te interesa.
¿RR 64 o World Driver?
Uf, a mi me gustan mucho los dos. Yo personalmente me decanto por el estilo más arcade y espectacular de RR 64, pero si te compras World Driver no harás ninguna tontería.
¿Castlevania 64 o Castlevania Legacy of Darkness?
Si no tienes el primero, comprate el Legacy of Darkness.
Y por último, tengo el juego Pokémon. ¿Qué otros juegos me recomiendas?
Supongo que te refieres en Game Boy. Pues echa un vistazo a nuestra lista de imprescindibles y elige. De todos modos, como recomendación especial, si no tienes Zelda DX hazte con él.

Anónimo.

CONSOLAS Y PC

Hola Yen ¿qué tal estás? Me llamo Miguel, tengo la PlayStation con 29 juegos y unas cuantas dudas que espero que me resuelvas. Por cierto, no te he dicho mi edad, tengo 11 años. Dejémonos de rollos y vamos al asunto.
Actualmente están sacando consolas de nueva generación, si no fijémonos en X-Box, Dolphin, Game Boy Advance, y hasta ahora la desconocida Indrema L600. ¿Tú crees que en el futuro sustituirán a los ordenadores?
No, hombre no. Yo creo que el concepto de consola sigue siendo diferente al de ordenador. Creo que ambos pueden seguir conviviendo en el futuro sin ningún problema, y no importa que las consolas sean cada vez más potentes. También los son los ordenadores.
Aproximadamente para dentro de 14 días, me quería comprar un juego bueno de coches, y estoy pensando en GT 2, Rally Championship y Colin McRae 2 ¿tú cual me recomendarias?
Salvo que te gusten mucho los rallys, ya que entonces te recomendaría Colin 2, GT 2 sin lugar a dudas.
¿Beatmania o Music 2000?
Son diferentes, aunque ambos tengan la música como excusa. En la redacción gusta más Beatmania, porque propone un estilo más directo, más sencillo y quizá más divertido. Music 2000 es un juego más creativo, más complejo y también exige más esfuerzo. Es cuestión de gustos.
¿Es tan bueno el Tomb Raider IV como dicen para la PlayStation? ¿Ofrece alguna novedad en la conversión para Dreamcast? ¿Habrá alguna parte para PS2?
Sí, es muy bueno. La versión DC apenas ofrece novedades, salvo en algunos elementos gráficos, y sí, es muy probable que veamos otro TR en PS2.
De los siguientes juegos, ¿cuáles te parecen mejores gráficamente? Resident Evil 3, Dino Crisis, Ace Combat 3, Syphon Filter 2, Tomb Raider IV, Soul Reaver.
A mi el que más me gusta de todos ellos en cuestión gráfica es Resident Evil 3. Después, muy cerca, colocaría a Dino Crisis, Soul Reaver y Tomb Raider IV, y por último, Ace Combat 3 y Syphon Filter 2.
Por último, ¿Sabes alguna web donde haya videos de Dreamcast y PlayStation?
Creo que en las webs oficiales de ambas sólo hay pantallas, no videos. Mejor intenta buscar en webs de juegos concretos, seguro que así encuentras más información sobre ellos, incluidos videos.

Miguel Noval (Palencia).

SOUL REAVER 2

Hola, que tal, tío, veras tengo una duda que no me deja dormir, que me preocupa y hasta me retuerce el pancreas, así que se tan amable de contestame a unas preguntas por favor...
¿Para cuándo la segunda parte de Soul Reaver?
Como he dicho antes, ya se ha mostrado en el E3 la secuela de este gran juego, que saldrá finalmente para Dreamcast y PlayStation antes de final de año.
¿Y si sale, será como una expansión del anterior?
¿Una expansión? No sé a que te refieres, será una secuela, digo yo.

Roberto Barradas

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.





SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACIÓN EN EL TELÉFONO:

902 11 13 15



Videojuegos & Accesorios

- Importacion (JAP / USA)
- Especialistas en FIGURAS: Spawn, Movie Maniacs, tekken ...todo tipo
- Servicio Tecnico PSX - DC

ENVIOS 24 H

Compra - Venta - Cambio - 2° Mano

C/ Sierra Toledana n°23 - VALLECAS
<M> Nueva Numancia
<Bus> 141, 113, 8

91.437.49.79

Horario : 11 H - 14 H / 17:30 H - 21H

MAYORISTA DE VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS



Tel. 93 325 78 41 Fax. 93 423 29 56
C/ Viladomat, 23 08015 BARCELONA

MELinfort

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

Imelda Bueno
Virgen del Pilar, 30
Mutxamel
03110 Alicante
Tel: 96 595 55 51
Fax: 96 595 33 77

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS



MARQUÈS DE SENTMENAT, 22-24
08014 BARCELONA · TEL. 93 330 40 98

ZONA VIRTUAL 2010.s.l.

VENTA Y ALQUILER

PLAYSTATION, N64, PC, GAME BOY, DREAMCAST

OFERTAS-JUEGOS DE SEGUNDA MANO

C/ CLARA DEL REY, 8 - LATERAL
(FRENTE AL COLEGIO CLARET)
METRO: CARTAGENA, AV. DE AMERICA Y PROSPERIDAD
☎ 91 519 37 09

UFO GAMES

c/ Gaztambide nº 20
Moncloa - Madrid
91-543 57 64

c/ San Jose nº 37
Cádiz
956-21 45 33

www.losbulevares.com/ufo

venta, alquiler y torneos. Ven y alucinarás con nuestros precios

IMPORTACION PSX2	
Memory card 1 Mb	1.000
Memory card 4 Mb	3.000
Pistola Avenger	7.000
Duoschock	3.500
Conversor N-PAL	3.000

Memory Pack 1 Mb	2.990
Jolt pack con 1 Mb	3.990
Mando	3.990

VGA Box	6.000
Pal Converter	4.500
Cable RGB	2.500
Chip Multisystem	10.000

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas.
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960

Distribuidor Oficial
Playstation - Dreamcast
Game Boy Color-Cd Rom-N64

nestend games · TIME GAME

Distribuidor de accesorios
PSX-D.C. -G.BOY

ÚNETE AL GRUPO CON MAS EXPERIENCIA EN VIDEOJUEGOS

Tlf. Pedidos Juegos y Consolas 96-394-30-57
Tlf. Pedidos Accesorios 96-379-12-56
NOVEDADES PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO 64, GAME BOY COLOR, PC CD



C/ Gran Via Fernando el Católico, 2
Telf: 96-394-30-57
46008 Valencia
Información Franquicias
Telf: 606 52 78 55

ESPECIALISTAS EN ACCESORIOS PLAYSTATION Y DREAMCAST

ENVIOS A TIENDAS TODA ESPAÑA 24 HORAS

ANTES DE FRANQUICIARTE CON OTRAS CADENAS HABLA CON NOSOTROS ¡TE SORPRENDERAS!

TIME GAME CENTRAL: c/ Turia, 5 MISLATA
TIME GAME MADRID: c/ Los Vascos, 4
Tef: 91-554-85-40 MADRID
TIME GAME QUART: Avd. 9 de Octubre, 8
TIME GAME VALENCIA: Avd. Dr. Waksman, 24
TLF: 96-395-33-68 VALENCIA
TIME GAME ALAQUAS: c/ Santa Cruz, 8
TIME GAME ALDAYA: C/ Iglesia, 35
TIME GAME ELDA: C/ Murillo, 6
TIME GAME CHIRIVELLA: C/ Jaime García Soria, 10

INFORMACIÓN FRANQUICIAS
TELF: 606-52-78-55

Anúnciate aquí...

DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos : 91 523 20 87 / 629 118151

- POCKET STATION PSX: 8.990 PTS
- ADAPTADOR MANDOS PSX Y PC: 4.990 PTS
- ADAPTADOR MANDOS PSX Y DREAMCAST: 4.990 PTS
- ACCTION REPLAY PSX: 3.990 PTS

PLAYSTATION 2
FIFA SOCCER W. CHAMP.
JIKKYOU W. SOCCER 2.000
JIKKYOU P. PRO BASEBALL 7
TEKKEN TAG TOURNAMENT
EVERGRACE
GRADIUS III & IV
SKY SURFER
DEAD OR ALIVE 2
SF EX 3
ETERNAL RING
KESSEN
RIDGE RACER V
PRECIOS: CONSULTAR

KOF'99
ALUNDRA 2 (USA)
VAGRANT STORY (USA)
FRONT MISSION 3 (USA)
DANCE DANCE REV. 3RD MIX

PERFECT DARK (USA)
KIRBY 64 (JAP)
ZELDA: MASK OF MUJULA (JAP)
Tambien disponemos de juegos a partir de 1.990 pts

RENT A HERO Nº 1
SUPER RUNABOUT
SF II 3RD STRIKE
SAKURA TAISEN
TOKYO HIHGWAI BATTLE 2

LAST BLADE (NGP)
OGRE BATTLE (NGP)
SONIC ADVENTURE (NGP)
METAL SLUG 2ND MISSION (NGP)
GAROU MARK OF THE WOLVES

ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS POR U.P.S.
TAMBIÉN DISTRIBUIMOS A TIENDAS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN:
JAPON / USA/ EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD- Z /NEO GEO CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE/ TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.

OFERTA LIQUIDACIÓN
JUEGOS de N64, PSX y NGCD de 1.990 pts. y de DREAMCAST y NEO GEO POCKET de 2.990 pts.

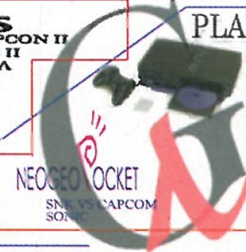
GAME MASTER

GRAN VIA 86-(EDF. ESPAÑA)
LOCAL-31
28013
MADRID
TEL/FAX-91 548 42 21

GRAN VIA 80-2° PLANTA
Nº-208
28013
MADRID
TEL/FAX-91 547 01 84

JUEGOS
MARVEL VS CAPCON II
DEAD OR ALIVE II
CODE VERONICA
CRAZY TAXI
SHENMUE
D 2
BIOHAZARD 2
PANZER FRONT

ACCESORIOS
Virtual Stick
VGA Box
Controller
VMS
VMS 4 Megas



NEOGEO POCKET
SNK VS CAPCOM
SONIC

PLAYSTATION II
TEKKEN TAG TOURNAMENT
GRAN TURISMO 2000
RIDGER RACER V
STREET FIGHTER EX 3

ACCESORIOS
Alfombra D.D.R.
Guitar Freak
Chaleco.Rumble
Dual Shock
Cable R.G.B.
Memory (1-M) (8-M)
N-Pal Converter
Action Replay Pro

HOBBY SHOPPING

SI TIENES UNA TIENDA DE **VIDEOJUEGOS**,
Y QUIERES ***ANUNCIARTE*** EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACIÓN
EN EL TELÉFONO:

902 11 13 15

...y aquí también









¡¡Reserva ya tu espacio publicitario!!



VIDEO - MANIA



DISTRIBUCION A TIENDAS VIDEOCLUB

SOMOS MAYORISTAS DE PELICULAS DE VIDEO CON DESCUENTOS INCREIBLES, TAMBIEN DE VIDEOJUEGOS, ACCESORIOS NACIONALES Y IMPORTACION

TE OFRECEMOS TODAS LAS PELCULAS VHS DVD Y VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO PARA INAGURACIONES O AMPLIAR TU CATALOGO

ENVIOS A TODA ESPAÑA 24h URGENTE

96 652 61 21











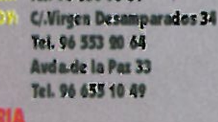










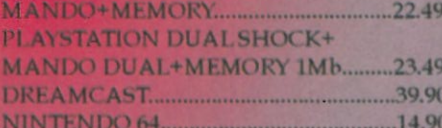

STAR WARS JEDI POWER BATTLES 6.990 · COLIN McRAE 2 8.490 · MEDIEVIL 2 4.990 · JAKIE CHAN 4.990

TOMBI 2 4.990 · MICRO MANIACS 7.990 · PREMIER MANAGER 7.490 · Legend of Legaia CONS · F1 RACIN CONS · NEED FOR SPEED 2000 7.990 · EURO 2000 7.490 · MANAGER DE LIGA 8.490

PRO EVOLUTION 8.490 · RESIDENT EVIL 3 8.490 · EVERYBODY´S GOLF 2 4.990 · JOJO´S BIZARRE 7.490 · TOY STORY 2 8.490 · RUGRATS STUDIO TOUR 8.490 · NBA SHOW TIME 7.490 · TELEÑECOS RACEMANIA 4.990

GRAN TURISMO 2 8.490 · RESIDENT EVIL SURVIVOR 8.490 · BARBIE SUPER SPORTS 4.990 · ROAD RASH JAIL 7.490 · SUPERBIKE 2000 7.490 · CRASH BANDICOON 3 3.990 · SPYRO 3.990 · ESTO ES FUTBOL 3.990

TAMBIEN TENEMOS LA DISTRIBUCION DE LA MAQUINA EXPENDEDORA PELICULAS VIDEO DVD Y VIDEOJUEGOS





8.990

MEMORY CARD 1Mb	1.395
RF UNIT	1.995
VOLANTE McLAREN	11.990
MANDO DIGITAL	1.390
DUAL SHOCK ITEC	2.990

PLAYSTATION DUAL SHOCK	19.900
PLAYSTATION DUAL SHOCK+ MANDO+MEMORY	22.490
PLAYSTATION DUAL SHOCK+ MANDO DUAL+MEMORY 1Mb	23.490
DREAMCAST	39.900
NINTENDO 64	14.900
GAMEBOY poquet	7.990
GAMEBOY color	12.490





9.490 · 12.490 · 8.490





POKÉMON 5.990 · TOY STORY 2 5.990 · 6.490

ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

-DREAMCAST
CD-ROM -NINTENDO 64
GAME BOY -PSX 2

125.000



ALQUILER DE PELICULAS VHS Y DVD





SI TIENES UN VIDEOCLUB

INFORMATE COMO CONSEGUIR PELICULAS VHS AL MEJOR PRECIO











Airtel

Ven a tu VIDEO-MANIA mas cecano y mira nuestras ofertas exclusivas en TELEFONIA MOVIL

*PACKS *TARGETAS RECARGABLES

*ALTAS A PARTICULARES Y EMPRESAS

¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA O YA LA TIENES ABIERTA?

LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE UNIRTE A LA CADENA CON MAYOR CRECIMIENTO.

Linea atención Franquicia:

96 652 61 21

www.video-mania.net

video-mania@ole.com

Envio de pedidos a domicilio:

Por Teléfono: 96 652 61 21

Lunes a Sábados 10:00h a 20:00h

Por Fax: 96 652 6121

Por e-mail: video-mania@ole.com

Recibiras tus pedidos con portes Pagados. (Solo particulares)

ENVIOS A TODA ESPAÑA

Recibiras tu pedido en un plazo 24/48 horas

Para pedidos inferiores a 5.000 ptas los portes seran:

España peninsula: 595 ptas   Baleares: 795 ptas

*Precios validos salvo error tipografico o fin de existencias.

VEN A TU TIENDA VIDEO-MANIA MAS CERCANO

V- = VHS
VD- = VIDEOJUEGOS
D- = DVD

ALBACETE

VD- D- ALMANSA: C/.Dr.Manzaneda 2 Tel. 967 31 22 63
D- VD- V- HELLIN: C/.Coullaut Valera 6 Tel. 967 17 60 04
D- VD- V- VILLARROBLEDO: C/.Graciano Atienza 10 Tel. 967 14 64 43

ALICANTE

D- VD- V- ALCOY 1: C/.Hispanidad 22 Tel. 96 652 61 21
D- VD- V- ALCOY 2: C/.Musico Gonzalo Blanes 41 Tel. 96 554 81 33
D- VD- V- ALFAZ DEL PI: PLAYA DELALBIR Avda.Oscar Espla 12 Tel. 96 686 70 81 NUEVA TIENDA
D- VD- V- MURO DE ALCOY: C/.Virgen Desamparados 34 Tel. 96 553 20 64
D- VD- V- IBI: Avda.de la Paz 33 Tel. 96 655 10 49

ALMERIA

D- VD- V- STA.MARIA DEL AGUILA: C/.Andalucia 26 Tel. 655 28 24 79
D- VD- V- BALERMA: C/.Prosperidad 38 Tel. 655 28 24 79

BARCELONA

VD- C/.Obispo Sivilla 40 Tel. 93 417 41 86 NUEVA TIENDA
D- VD- V- TORRELLO Avda.Monserrat n17 Tel. 696 12 52 83 PROXIMAMENTE

CUENCA

D- VD- C/.Teniente Gonzalez s/n Tel. 969 22 14 53 NUEVA TIENDA

GRAN CANARIA

D- VD- LAS PALMAS: C/.Leon y Castillo 337 Tel. 928 29 60 35 NUEVA TIENDA
D- VD- SAN FERNANDO: DE MAS PALOMA Urb.La Rosaleda Blq.15 3ºa Tel. 928 76 31 94

HUELVA

D- VD- V- C/.Maestro Salvador Lopez 1 Tel. 600 08 12 05
D- VD- V- Avda.Galaroza 1 Tel. 636 67 90 77 NUEVA TIENDA

MURCIA

D- VD- V- CABEZO DE TORRE: C/.Carmen 32 Tel. 968 30 73 64 NUEVA TIENDA
D- VD- V- ESPINARDO: C/.Calvario 1 Tel. 968 30 80 21 NUEVA TIENDA
VD- LORCA: Avda.Europa 2 bajo Tel. 968 47 31 60
D- VD- V- MOLINA DE SEGURA: C/.Gran Via,Esquina San Esteban Tel. 968 64 32 06
D- VD- V- LAS TORRES DE COTILLA: C/.Mula 52 Tel. 606 593 943 NUEVA TIENDA

MADRID

PROXIMA INAGURCION

TARRAGONA

VD- D- BONAVISTA: C/.Ventidos 36 Tel. 977 54 06 02 NUEVA TIENDA
D- VD- V- TORREFORTA: Plza.Nou Centre Blq.3 Esc.1 Tel. 977 54 00 71
VD- VILASECA: C/.Mayor 24 Tel. 977 39 45 65

SEVILLA

D- VD- V- ESTEPA C/.Gilena 12 Tel. 629 63 52 56 NUEVA TIENDA

TERUEL

D- VD- V- ALCAÑIZ: C/.Belmonte de San Jose 11 -1º Tel. 978 83 04 30 NUEVA TIENDA

VALENCIA

PROXIMAINAGURACION



todos los precios I.V.A. incluido válidos excepto error tipográfico
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa juegos usados
ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. 967 50 72 69
ALBACETE
Próxima apertura
Calle Nueva, 47
02002- ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58
ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - ALBACETE
Tlf. 967 17 61 62
ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640 - ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206 - ALICANTE
Tlf. 96 666 05 53
ALICANTE
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA 03660 - ALICANTE
Tlf. 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA 06300 - BADAJOZ
Tlf. 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870 - BARCELONA
Tlf. 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard Diana.
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99
CÁDIZ
Benjumeda, 18
11003 - CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600 - CANTABRIA
Tlf. 942 26 98 70
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - GIRONA
Tlf. 972 41 09 34
GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600 - GIRONA
Tlf. 972 50 98 50
GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor)
18004 - GRANADA
Tlf. 958 80 41 28
LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf. 987 25 14 55
LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLEIDA
Tlf. 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021 - MADRID
Tlf. 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600 - MÁLAGA
Tlf. 95 282 25 01
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN
02001-GUIPÚZCOA
Tlf. 943 32 29 49
TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202 - TARRAGONA
Tlf. 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - DEUSTO - BILBAO
Tlf. 94 447 87 75
VIZCAYA
Próxima apertura
Avda. Antonio Miranda, 3
48902- BARACALDO- Vizcaya
Telf. 944 18 01 08
infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 193 158
FAX: 967 193 391
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
PLAYSTATION +DUAL SHOCK 19.900
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + 1 MANDO+ MEMORY CARD 1Mb 22.490
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + DUAL FORCE JOYPAD + MEMORY CARD 1Mb 23.490
CONCEPT 4 14.490
McLAREN STEERING WHEEL 11.990
VOLANTE SPEEDSTER 12.490
VOLANTE TOPDRIVE2 10.990
VOLANTE STING RAY TURBO 10.990
PISTOLA FALCON 8.490
P7K LIGHT GUN 4.990
PREDATOR 2 8.990
MEMORYCARD 1Mb PELIKAN 1.390
MEMORY 4
A SANGRE FRIA 7.490
BALLISTIC CONSULTAR
COLIN McRAE 2 8.490
DESTRUC.DERBY RAW CONSULTAR
DRAGON VALOR 4.490
EVERYBODY GOL 4.490
EVOS 2.990
F1 2000 7.490
FEAR EFFECT 8.490
JACKIE CHAN 4.490
JEDI POWER BATTLES 6.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 7.490
LEGAIA 4.490
MAGIC RACING TOUR CONSULTAR
MANAGER DE LIGA 8.490
MARTIAN GOTHIC CONSULTAR
MEDIEVIL 2 4.490
MICRO MANIACS 7.490
NEED FOR SPEED PORSCHE 7.490
1ª DIVISION STARS 7.490
RESCUE SHOT 4.490
RESIDENT EVIL SURVIVOR 8.490
RESIDENT EVIL 3 8.490
STREET FIGHTER EX 2 PLUS 7.490
TOSHINDEN 4 7.490
SYPHON FILTER 2 6.490
TOMBI 2 4.490
UEFA EURO 2000 7.490
COLIN MACRAE RALLY 4.990
CRASH BANDICOOT 3 3.490
FNAL FANTASY VII 3.490
NEED FOR SPEED 3.990
RESIDENT EVIL 2 4.490
SPYRO 3.490
TOCA 2 4.490
TOMB RAIDER 4.490
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

ORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

Dreamcast

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

Producto	Precio
DREAMCAST + 1 MANDO + DISCO DEMO + DISCO DE EXPLORACIÓN + JUEGO CHUCHU ROCKET	34.990
DREAMCAST CONTROLLER	4.990
VISUAL MEMORY	4.990
VIBRATION PACK	3.990
VGA BOX	8.990
SCAR CABLE	3.990
CONTROLLER EXTENSION CABLE	1.990
ARCADE STICK	7.990
DREAMCAST KEYBOARD	4.990
ASTRO PAD	4.490
QUANTUM FIGHTERPAD	5.490
PISTOLA DREAMCAST	6.990
STARFIRE LIGHTBLASTER	6.490
TARJETA MEMORY	2.990
RACE CONTROLLER	9.990
CONCEPT 4	14.490
V3FX	10.490

Juego Dreamcast	Precio
4 WHEEL THUNDER	8.490
CHU CHU ROCKET	6.900
CRAZY TAXI	8.490
BUST A MOVE 4	6.490
FUR FIGHTERS	8.490
DEAD OR ALIVE 2	8.490
DRAGON BLOOD	6.490
EVOLUTION	8.490
JOJO BIZARRES	8.490
MARVEL VS CAPCOM	8.490
MDK 2	8.490
NBA 2K	7.990
RAYMAN 2 (Incluye vale descuento de 2000 pts. efectivo en la compra de Monaco Grand Prix, Suzuki Alstare o Speed Devils)	8.490
RED DOG	7.990
RESIDENT EVIL 2	8.490
SLAVE ZERO	8.490
SOUL CALIBUR	8.490
SOUL REAVER	8.490
SOUTH PARK RALLY	8.490
SPIRIT OF SPEED	8.490
STREET FIGHTER ALPHA 3	8.490
TOMB RAIDER IV	8.490
VIGILANTE 8 2nd	8.490
SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000	8.490

GAME BOY pocket

Producto	Precio
GAMEBOY COLOR	12.990
LUZ Y LUPA LIGHTPLAYER	1.390
LINKCABLE GAMEBOY	1.590
SHOCK'N'ROCK	3.990
GAMEBOY CAMARA	3.990

Juego Game Boy	Precio
ARMYMEN	6.490
BATTLETANX	5.990
BEAUTY & BEAST	5.490
G&W GALLERY 3	5.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	5.490
LEMMINGS	CONSULTAR
MARTIAN ALERT	5.490
METAL GEAR	5.490
NASCAR 2000	CONSULTAR
POKEMON AMARILLO	5.990
POKEMON AZUL	5.990
POKEMON ROJO	5.990
SOCCER MANAGER	5.490
TOCA	CONSULTAR
TOMB RAIDER	6.490
TOPGEAR RALLY	5.490
WARIO LAND 3	5.990
ZORRO	5.490

Nintendo 64	Precio
POKEMON STADIUM + TRANSFER PAK + ESTUCHE LAPICEROS	12.490
DAIKATANA	9.490
PERFECT DARK	10.490
MARIO PARTY 2	9.490
RIDGE RACER 64	9.490

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

todos los precios incluyen I.V.A. - precios válidos excepto en caso de error tipográfico



GANADORES CONCURSO «MEDIEVIL 2 (PSX)»

40 GANADORES DE UN JUEGO MEDIEVIL 2 PARA PLAYSTATION

FCO. JOSE GARRIDO MORILLO	ALBACETE	JOSE M. ESCOBAR GARRIDO	HUELVA
MIRIAM MADRIGAL MACIA	ALICANTE	FCO. ANTONIO GONZALEZ FERNANDEZ	HUELVA
COSME ROBLES PICO	ALICANTE	SERGIO CASTAÑARES GARCIA	LA RIOJA
MIGUEL VIZCAINO GONZALEZ	ALMERIA	Mª LUISA GARCIA SEVILLANO	MADRID
JUAN C. YUSTE HERNANDEZ	AVILA	PABLO RODRIGUEZ VALLAURE	MADRID
ALBERTO ARROYO ALVAREZ	AVILA	JESUS ZARAGOZA ARTAGOIRIA	MADRID
ANTONIO J. JIMENEZ LOPEZ	AVILA	DIEGO RUBIO DUQUE	MADRID
JUAN L. ESTANYOL ALARCON	BARCELONA	MIGUEL ANGEL NOTARIO MUELA	MADRID
SEBASTIAN MUÑOZ SANCHEZ	BARCELONA	ANA ROSA CALLE CALLE	MADRID
DANIEL GARRIDO MORENO	BARCELONA	JOSE Mª ANTOLIN BARCENILLA	PALENCIA
CESAR SOMALO SALAMERO	BARCELONA	DANIEL OSORIO GARRIDO	TARRAGONA
JAVIER NICOLAS LLONIN	BIZKAIA	JOSE FERNANDEZ PEINADO	TARRAGONA
ANTONIO JESUS RIVERO REYES	CADIZ	OSCAR RECHE PIERA	TARRAGONA
JOSE M. SERRANO LEAL	CADIZ	JAVIER ARISTU SANGÜESA	TERUEL
MIGUEL A. PEÑA DEUDERO	CADIZ	AMPARO SUCH ROIG	VALENCIA
Mª JOSE FERNANDEZ VILLEGAS	CANTABRIA	JUAN SALVADOR VIDAL BAUTISTA	VALENCIA
PABLO PEREDA SOBERON	CANTABRIA	DAVID HERRERA GARCIA	VALLADOLID
ALBERTO SEGOVIA ALONSO	CORDOBA	MIKEL LAZCANO ALONSO	VIZCAYA
NIEVES LOPEZ AVILA	GRANADA	GREGORIO CUEZVA YURREBASO	VIZCAYA
ANSELMO ALFONSO MUÑOZ	GUIPUZCOA	RAFAEL MARTINEZ SANJUAN	ZARAGOZA



¿Necesitas refrescarte?

¿Qué más puedes pedir a Konami para tu Game Boy Color?





Konami GB Collection Vol. 3.
Cuatro clásicos en un sólo cartucho para tu Game Boy Color.

F1 World Grand Prix II.
Todos los coches, circuitos y pilotos en tus manos.

Metal Gear Solid.
El legendario juego de PlayStation llega a tu Game Boy Color.

Azure Dreams.
Cría monstruos y crea la aventura de tu vida.









KONAMI®

www.konami-europe.com
Orense, 34.
Tel.: 902 111 573